Thế Giới game

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
10.2012 | 107

Thú vui Việt hóa GAME OFFLINE

Sinh ra để VÔ ĐỊCH

GameCup 2012: Trở lại với 4 GƯƠNG MẶT MỚI

VEC 2012: NÂNG TẦM e-Sports Việt

TR. 80
MAY MẮN TRÚNG QUÀ

Tiny Troopers BIỆT ĐỘI TÍ HON

Sleeping Dogs RANH GIỚI THIỆN ÁC

á: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
10>

Thế hệ mới
Trải nghiệm mới

Có mặt sớm nhất với giá rẻ nhất

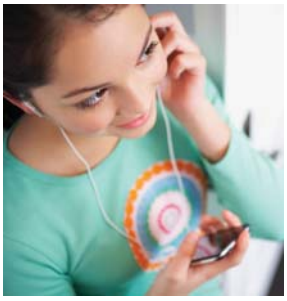
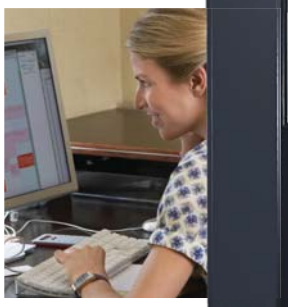
Game Hot

Pes 2013
Pro Evolution Soccer

HALO
www.haloshop.vn
Fax: (08) 39.144.777
Email: sales@haloshop.vn
facebook/haloshop.vn

- 82 - 84 Pasteur, Q1
  (08) 39.144.111 - 39.144.222 (Ext 11 - 12)
- 42 Trần Hưng Đạo, Q1
  (08) 39.209 402
- 265A Nguyễn Văn Trỗi, Q Phú Nhuận
  (08) 39.990 011
- 92 Pasteur, Q1
- B1-24 Vincom Center Building A
  171 Dong Khoi , Ben Nghe Ward, Dist.1

Với APC Back-UPS, trải nghiệm kỹ thuật số của bạn tiếp tục...dù điện nguồn gián đoạn.

BẢO HÀNH 1 ĐỔI 1

Bảo vệ thông minh cho thiết bị điện tử và điện toán cá nhân.

Dự phòng điện nguồn đáng tin cậy 24/7 giúp nâng cao mức độ sẵn sàng

Dù bạn đang thu lại những chương trình truyền hình hoặc những bộ phim bạn yêu thích, cập nhật và chia sẻ trạng thái trên Facebook, chơi game trực tuyến hoặc mua hàng trên mạng, bạn phụ thuộc vào các thiết bị điện tử gia đình và máy tính cá nhân mọi lúc, mỗi ngày. Đó chính là lí do vì sao APC đã thiết kế ra các giải pháp lưu điện chuyên nghiệp nhằm giúp bạn bảo vệ và nâng cao mức độ sẵn sàng cũng như khả năng kết nối của các thiết bị bạn cần cho cuộc sống hàng ngày.

Sự bảo vệ được đảm bảo ở hai cấp độ

Bất cứ khi nào điện nguồn gián đoạn, các dòng Back-UPS Pro ngay lập tức vào việc. Chúng lập tức chuyển các thiết bị cá nhân và tại gia của bạn sang chế độ dùng nguồn dự phòng, cho phép bạn tiếp tục các công việc và các trải nghiệm trực tuyến trong một khoảng thời gian nhất định hoặc tắt an toàn các hệ thống thiết bị, nhờ đó bạn không bị mất những dữ liệu quý giá như ảnh kỹ thuật số, các file media và các trò chơi đang dở. Chúng cũng có chức năng chống sét để bảo vệ các thiết bị điện tử, máy tính và dữ liệu khỏi những nguy hại do nguồn điện kém ổn định và đột ngột tăng áp, thậm chí cả nguy hại do sét gây ra. Do đó, hãy trang bị cho mình khả năng bảo vệ ở hai cấp độ với các dòng APC Back-UPS Pro mới nhất!

Đảm bảo sử dụng năng lượng hiệu quả cho những hoạt động cần thiết

APC Back - UPS Pro của chúng tôi bảo vệ thiết bị tại các văn phòng tại gia, phong cách sống kỹ thuật số và các ứng dụng đa phương tiện tại nhà, máy tính để bàn và xách tay, và các ứng dụng chơi game. Và giờ đây, với các dòng Back-UPS chuyên nghiệp sử dụng năng lượng hiệu quả nhằm giúp giảm chi phí sử dụng điện thông qua các khe cắm tiết kiệm điện và khả năng quản lý trung tâm cho phép giảm cấp nguồn hoặc tắt các thiết bị nhàn rỗi, bạn có thể thực hành tiết kiệm thật sự với bất cứ ứng dụng nào bạn đang bảo vệ. APC Back - UPS Pro chính là giải pháp đảm bảo sử dụng năng lượng hiệu quả bạn cần để bảo vệ kết nối và trải nghiệm trực tuyến khỏi những nguy hại của nguồn điện không ổn định cũng như giảm thiểu lãng phí điện.

- Thời gian cấp điện dự phòng lên tới 3 giờ và hỗ trợ cùn lúc tối đa 5 máy tính và thiết bị ngoại vi (540 W đối với dòng Back-UPS Pro 900VA, 720 W đối với dòng Back-UPS Pro 1200 VA và 865 W đối với dòng Back-UPS Pro 1500 VA)
- Phần mềm PowerChute®3.0 kiểm soát quản lý năng lượng chẩn đoán và quản lý phát thải carcon.
- Màn hình LCD hiển thị thời gian thực cho trên 20 chỉ số sử dụng năng lương và các điều kiện dự phòng bằng ắc quy.
- Chế độ bảo hành 1 đổi 1

Hãy đặt hàng ngay trước 31/10/2012 để sở hữu APC Back - UPS Pro và tận hưởng nhiều ưu đãi. Gọi 1201 1101 hoặc email: asetech@apcc.com để đặt hàng.

1. Mua 7 tặng 1 đối với BR900GI.
2. Đăng ký thông tin để có cơ hội trúng thưởng điện thoại thông minh Samsung Galaxy SIII.
Truy cập www.apc.com/promo, nhập vào keycode 46227Y để đăng ký thông tin.

APC™ by Schneider Electric

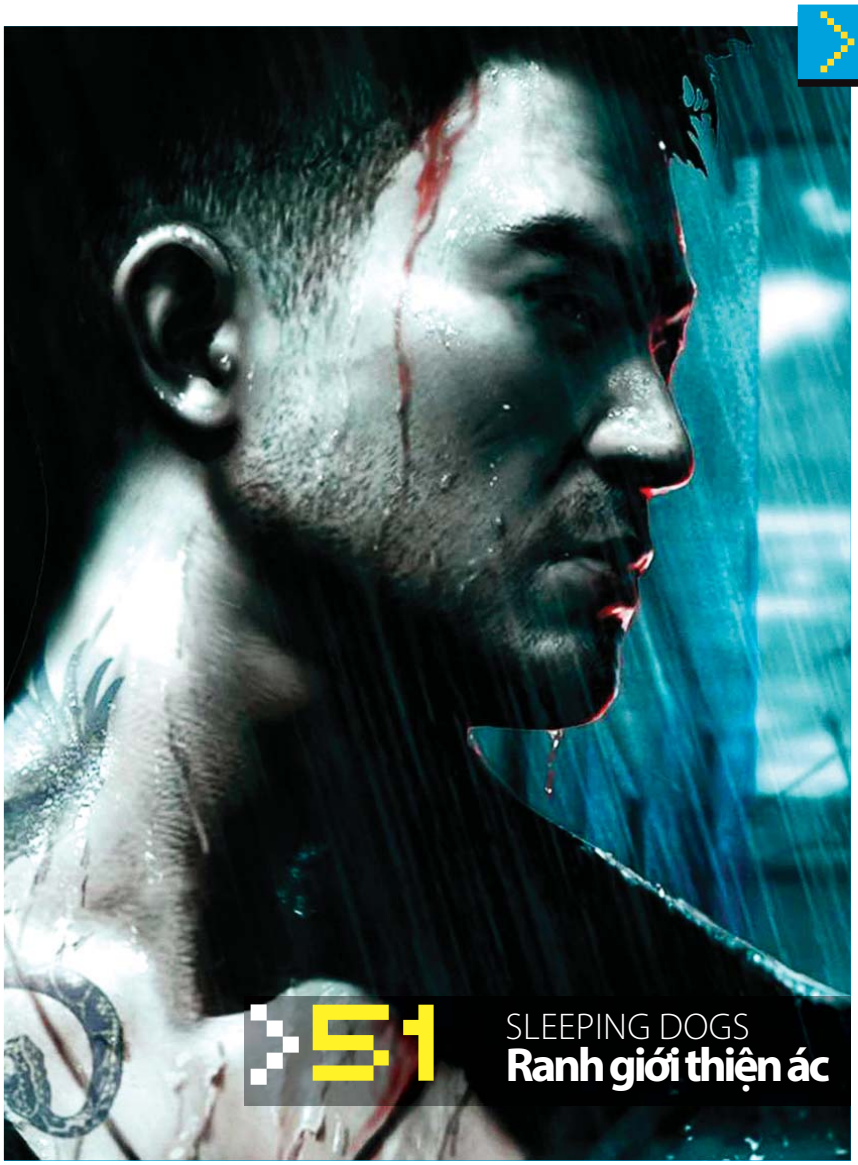
Sản phẩm APC Back-UPS Pro được phân phối bởi:
DIGIWORLD: (08) 3929 0059 / (04) 3537 6888 **INGRAM MICRO:** (08) 6291 2770 / (04) 3944 7731 **VIETTEL:** (08) 6264 5797 / (04) 6266 1059

©2012 Schneider Electric Industries SAS, All Rights Reserved. Schneider Electric, APC, Back-UPS, and Legendary Reliability are owned by Schneider Electric, or its affiliated companies in the United States and other countries.
* Terms & Conditions apply.

THẾ GIỚI game

THÁNG 10.2012 - SỐ 107

MỤC LỤC



01 SLEEPING DOGS
Ranh giới thiện ác

GIỚI THIỆU

36 "Nóng hổi mới ra lò"

38 **ENDLESS SPACE** - Thiên hà bất tận

40 **TORCHLIGHT 2** - Vùng đất huyền thoại

43 **GUILD WARS 2** - Cuộc chiến gia tộc

46 **SHAD'O** - Truy tìm ký ức

48 **HERO ACADEMY** - Học viện Anh Hùng

50 **TINY TROOPERS** - Biệt đội tí hon

54 **KUNG FU STRIKE: THE WARRIOR'S RISE** - Anh hùng truyện

56 **DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION** - Hành trình bất tận

58 **SYMPHONY** - Âm nhạc "nổi loạn"

60 **COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE** - Khủng bố toàn cầu

62 **THE EXPENDABLES 2 VIDEOGAME** - Biệt đội đánh thuê

64 **I AM ALIVE** - Sống còn

66 **THE WALKING DEAD EPISODE 3: LONG ROAD AHEAD** - Đường dài phía trước

68 **FIELDRUNNERS 2** - Chiến tuyến cuối cùng

70 Những tựa game iOS hay nhất tháng 09/12

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin trong nước

6 Trò chơi trực tuyến không giấy phép: Hàng ngoại lấn sân hàng nội

8 Sản phẩm Giải Trí - Thể Thao Điện Tử Ưa Chuộng Nhất (GameCup) 2012: Trở lại với 4 gương mặt mới

10 VEC 2012: Nâng tầm eSports Việt

12 Thú vui Việt hóa game offline

14 "Điều khó khăn nhất là tìm tiếng nói chung"

GAME & NGHỆ THUẬT

18 Cosplay nóng bỏng tháng 09
21 Làng nhạc game tháng qua
22 Tai Chi O - Thái cực quyền
23 Resident Evil 5 - Vùng đất dữ báo thù
24 Forbidden Island - Phiêu lưu trên đảo quỷ

SẮP PHÁT HÀNH

26 Game mới trong tháng tới
29 VTC Game phát triển Bingo hỗ trợ Đột Kích
30 Metal Gear Solid: Ground Zeroes - Điểm bùng nổ
32 Những game đáng chú ý nhất PAX Prime 2012
34 Đi tiếp hành trình hậu Tây Du

TRỢ GIÚP

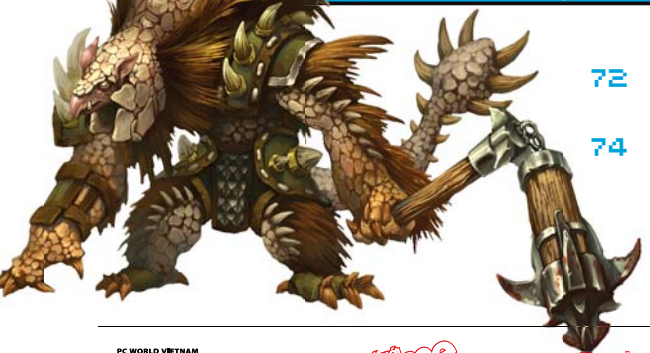
74 Hướng dẫn tham gia thi đấu Liên Minh Huyền Thoại

SÂN GAME

76 "Sinh ra để vô địch"

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

72 Liên Minh Huyền Thoại: Mở toang cánh cửa cộng đồng
74 Những gương mặt tiêu biểu của Heroes of Newerth



SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

Thế Giới game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
quangcao@pcworld.com.vn
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
anhcn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
vyndn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
phathanh.hn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
phathanh@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3538 0001

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM online
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

CẬP NHẬT GAME TRONG NƯỚC

PHẠT TIỀN TỪ 500 NGÀN ĐẾN 1 TRIỆU ĐỒNG NẾU CHƠI "GAME LẬU"

Theo quy định mới trong dự thảo nghị định xử phạt lĩnh vực internet mà Bộ TT&TT lấy ý kiến đóng góp từ ngày 27/8 vừa qua, game thủ sẽ bị phạt từ 500 nghìn - 1 triệu đồng nếu tham gia game online chưa được cấp phép hoặc chưa đăng ký theo quy định.

Cũng theo bản dự thảo trên, doanh nghiệp cung cấp game có hình ảnh hoặc âm thanh gây cảm giác rùng rợn, kích động bạo lực, dâm ô, miêu tả các động tự tử, sử dụng ma túy, uống rượu, hút thuốc, đánh bạc…sẽ bị phạt đến 50 triệu đồng. Ngoài ra, các điểm cung cấp dịch vụ game online cách trường học dưới 200 mét, diện tích nhỏ hơn 50 m2, hoạt động trái với giờ quy định (8-22 giờ) bị phạt đến 20 triệu đồng.

KHỔNG TÚ QUỲNH LÀM ĐẠI SỨ THẤT HÙNG TRANH BÁ

Webgame chiến thuật mới của VNG sẽ có sự góp mặt của ca sĩ Khổng Tú Quỳnh trong vai trò đại diện hình ảnh cho trò chơi. Cô sẽ tham gia chụp ảnh quảng cáo cho game, bên cạnh các hoạt động cộng đồng.

MÀN HÌNH SAMSUNG KHUYẾN MÃI

Với mong muốn màn hình LED Samsung sẽ cùng đồng hành để mang lại những thành tích cao hơn cho các bạn HS-SV trong năm học mới, từ ngày 5/9/2012 đến ngày 05/10/2012, Công ty Điện Tử Samsung Vina triển khai chương trình "Đón năm học mới vui hơn cùng màn hình Samsung nét như thật" với tổng giá trị giải thưởng lên đến 900.000.000 đồng. Theo đó, 3.000 khách hàng đầu tiên mua màn hình máy tính Samsung từ 20 inch trở lên (do Công ty TNHH Điện Tử Samsung Vina nhập khẩu hoặc sản xuất) sẽ được tặng ngay một tai nghe Creative chính hãng HQ65 trị giá 300.000 đồng. Chương trình áp dụng tại các hệ thống đại lý trên toàn quốc có tham gia chương trình "Bảo Hành Điện Tử" với Công ty TNHH Điện Tử Samsung. Liên hệ: Trung tâm chăm sóc khách hàng Samsung – Điện thoại miễn phí toàn quốc – 1800 588 889, hoặc truy cập website: www.samsung.com/vn/monitor

KINGSTON TỔ CHỨC GIẢI ĐẤU STARCRAFT II

Các game thủ trên toàn cầu sẽ thi đấu trực tuyến (online) để tìm ra những game thủ xuất sắc nhất tham dự vào vòng chung kết trực tiếp tại Las Vegas (Mỹ) trong khuôn khổ Hội chợ điện tử tiêu dùng (CES) vào tháng 1/2013. 8 game thủ hạt giống trong top 16 game thủ xuất sắc của giải sẽ thi đấu vòng loại trực tiếp để đoạt một trong bốn giải thưởng tiền mặt với tổng trị giá 15.000 USD và trở thành nhà vô địch của giải HyperX đầu tiên. Vòng ghi danh giải đấu StarCraft II sẽ diễn ra từ ngày 17/09/2012 đến 27/9/2012, miễn phí dành cho mọi đối tượng tham dự. Vòng thi đấu online sẽ được tổ chức từ ngày 1/10 đến 30/11/2012. Vòng chung kết trực tiếp sẽ được diễn ra từ 7-8/1/2012 tại CES 2013. Game thủ dẫn đầu đồng thời là nhà vô địch giải đấu HyperX sẽ nhận được giải thưởng trị giá 7.000 USD, game thủ xếp thứ nhì sẽ nhận được giải thưởng 4.500 USD, game thủ xếp vị trí thứ 3 sẽ nhận được 2.500 USD và game thủ xếp thứ 4 sẽ nhận được 1.000 USD. Thể lệ cuộc thi, điều kiện tham dự và các thông tin chi tiết về luật chơi, cấu trúc giải, bản đồ và phần thưởng được đăng tải chi tiết tại http://hyperx.evilgeniuses.net/.

TIN GAME NỔI BẬT

ELLY TRẦN SẼ LÀM ĐẠI SỨ CHO GAME BÓNG ĐÁ MỚI CỦA VTC

Sau khi nhận danh hiệu "Người mẫu game được yêu chuộng nhất 2012" do Tạp Chí Thế Giới Game tổ chức. Elly Trần nhận lời mời trở thành đại sứ cho game bóng đá sắp ra mắt của VTC. Được biết, đây là một webgame quản lý bóng đá có cách chơi tương tự những game cùng thể loại đang có mặt trên thị trường.

CÁC GAME ONLINE MỚI XUẤT HIỆN TRONG THÁNG 9

WEBGAME

Webgame dường như vẫn là lựa chọn số 1 của các nhà phát hành game trong nước, khi xuất hiện nhiều tin tức cho thấy chuẩn bị sẽ có hàng loạt trò chơi sẽ nhập khẩu Việt Nam trong thời gian tới.

Thủy Hử Chi Mộng thuộc thể loại webgame nhập vai kết hợp với chiến thuật dựa trên tác phẩm kinh điển Thủy Hử. **Thần Khúc** do công ty 7Road phát triển, tên tiếng anh là Wartune, thuộc thể loại webgame nhập vai lai chiến thuật, lấy bối cảnh thần thoại Bắc Âu, với các lớp nhân vật sở trường như Cung Thủ, Kiếm Sĩ và Pháp Sư. **Nhiệt Huyết Online** là webgame chiến thuật bối cảnh Tam Quốc, có sự tham gia của Mr. Đàm trong vai trò đại sứ hình ảnh game. **Kim Dung Kỳ** là webgame chiến thuật theo lượt vừa mới xuất hiện trang giới thiệu. **Thần Chiến** có tên gốc là Kinh Thiên Chiến Thần (tên tiếng Anh: God of War), do hãng ZQGame (Trung Quốc) phát triển và VTC Game phát hành tại VN. Sản phẩm là sự kết hợp giữa thể loại webgame và nhập vai dựa trên đồ họa 3D.

GAME ONLINE CÀI ĐẶT

THỦY HỬ TRUYỀN KỲ

Một trong những điểm nhấn của Thủy Hử Truyền Kỳ là hệ thống 5 nhân vật độc đáo với kỹ năng hoàn toàn khác biệt. Chiến thần, Pháp vương, Thiên sư, Mị ảnh và Liệp nhân mang đặc trưng của 5 trường phái tank, phép thuật, buff, ám sát, cung thủ với kết cấu chiêu thức đặc biệt. Trò chơi sẽ phát hành trên cổng Game5 của SSGroup trong tháng 09.

Trang chủ: http://thuyhu.game5.vn/

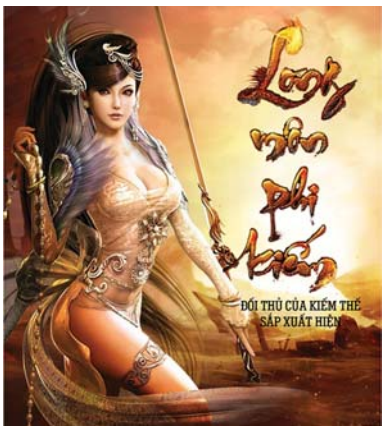
ĐẤU TRƯỜNG LỬA

Đấu Trường Lửa có tên tiếng Anh là Sawlu Online, thuộc thể loại MMORPG 3D đối kháng đậm tính võ thuật và do công ty Shanghai Qilu phát triển. Game có lối chơi theo phong cách màn hình ngang, tương tự những MMO nổi tiếng khác như Dragonica Online hay Rusty Hearts. Trò chơi đang trong giai đoạn Alpha Test.

Trang chủ: http://dautruonglua.com

PHIÊN BẢN CẬP NHẬT MỚI

LONG MÔN PHI KIẾM (KIẾM THẾ)



Phiên bản cập nhật mới mang tên Long Môn Phi Kiếm với thay đổi lớn về giao diện, đồng thời cập nhật thêm các tính năng mới như: Mông Cổ – Tây Hạ liên máy chủ, hệ thống bảo thạch – khảm nạm trang bị, phó bản mới Long Môn Phi Kiếm, phó bản Quán Trọ Long Môn.

ĐỘNG THIÊN PHÚC ĐỊA (PHONG VÂN)

Phong Thần được VNG phát hành tại Việt Nam với phiên bản đầu tiên mang tên Vạn Tiên Trận. Từ đó đến nay, NPH còn tung ra thêm 3 phiên bản nữa lần lượt là Lập Quốc Tranh Hùng, Tam Linh Hộ Quốc, Tiên Ma Giới. Phiên bản thứ 5 Động Thiên Phúc Địa sẽ bổ sung các tính năng mới như Thập Tuyệt Trận, Kỹ Năng Sống, chiêu thức mới...

TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN KHÔNG GIẤY PHÉP

HÀNG NGOẠI LẤN SÂN HÀNG NỘI

Việc các cơ quan quản lý yêu cầu các trang thông tin, diễn đàn trò chơi và báo điện tử phải chịu trách nhiệm khi đưa thông tin về các trò chơi trực tuyến chưa được cấp phép, đang đặt lại trách nhiệm của các nhà phát hành và giới truyền thông trước nạn "game ngoài luồng" tung hoành lâu nay.

"Vịn đâu cũng thấy game lậu", là nhận xét bức xúc của một nhà phát hành trò chơi trực tuyến trong nước, trước hiện trạng các trò chơi trực tuyến có nguồn gốc bên ngoài đang "lẳng lặng" đi vào thị trường giải trí trong nước hiện nay. Theo nhà phát hành này, thực tế từ đầu năm đến nay, số lượng trò chơi trực tuyến được kiểm duyệt và cấp phép phát hành chính thức có thể đếm trên đầu ngón tay. Song con số trang game mới, server cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến, nhất là các trò chơi trình duyệt, thì lại tăng vùn vụt. Có thể nói mỗi tháng, cộng đồng game thủ Việt lại xôn xao đón nhận 3 – 4 trò chơi mới được phát hành.

Trong số các trò chơi này, lượng trò chơi xuất xứ từ Trung Quốc và có server "không rõ nguồn gốc" chiếm ưu thế; đa số là game trình duyệt với cấu hình nhẹ và mô típ nội dung lặp đi lặp lại, trùng lắp nhau, chủ đề võ hiệp hoặc dã sử Trung Hoa thời phong kiến. Chen lẫn vào các trò chơi đã có giấy phép từ lâu của 1 số nhà phát hành chính thức, lại có hiện tượng nhiều game có dạng thức khác lấy cùng tên, cùng nội dung để phát hành rộng rãi, thu hút người chơi, mà không hề áy náy việc vi phạm bản quyền hay không có giấy phép.

Tất cả đã tạo nên thị trường khá hỗn loạn suốt gần 1 năm qua, mà bản thân các nhà phát hành chính thống và cộng

đồng game thủ là nạn nhân "đau đầu" nhất. Một trưởng bộ phận chăm sóc khách hàng một công ty trực tuyến phàn nàn, chị đã từng bị nhiều người chơi game gọi điện "mắng vốn" vì chất lượng game tồi tệ, chế độ hỗ trợ kém trong khi chi phí thẻ lại cao, mà truy đến cùng lại hóa ra là 1 trò chơi không rõ nguồn gốc phát hành có cái tên na ná sản phẩm công ty chị. Một số game thủ ham mê, chơi cùng lúc nhiều game đã bị nhầm lẫn khi nạp thẻ cho game này, lại hóa ra đi vào trang chủ của game khác, đam ra bối rối vì không biết game nào là thật.

Giới truyền thông cũng không thể ngoại lệ khi hàng ngày, tiếp nhận rất nhiều thông tin giới thiệu, quảng bá, nhờ truyền tin từ đội ngũ PR các công ty trò chơi trực tuyến, mà chỉ cần 1 chút nhiệt tình là có thể trúng ngay những trò chơi không có giấy phép. Mãi đến khi cơ quan quản lý yêu cầu làm rõ những trò chơi được đưa tin, nhiều người đưa tin mới giật mình biết đã bị đội ngũ PR các trò chơi bịt mắt nhẹ nhàng. Kết quả, rất nhiều công sức đưa tin của những người có tâm huyết về thông tin thị trường trò chơi đã thành công cốc khi phải lột bỏ tất cả xuống.

Rõ ràng đã đến lúc, cần có sự chỉnh đốn nghiêm túc về việc đưa tin tức về các trò chơi trực tuyến đang phát hành trong nước, không chỉ từ các trang thông tin, mà còn từ các nhà phát hành. Với những trang thông tin do các đơn vị phát hành xây dựng, nhất thiết phải có sự công bố rõ ràng giấy phép được ký lưu hành nội địa do cơ quan quản lý cấp phép. Nếu những trang thông tin nào không công khai thông tin giấy phép cùng các nội dung liên quan công tác phát hành chính thức, các trang thông tin, báo điện tử phải thẳng thắn từ chối hỗ trợ đưa thông tin, buộc phải chấp hành các quy định về PR và quảng cáo.

Cạnh đó, các nhà phát hành cần khai báo minh bạch các sản phẩm của mình với cơ quan quản lý, để tránh tình trạng "hàng ngoại lấn sân hàng nội" một cách lén lút nhưng lan tràn hiện nay. Cơ quan quản lý cần mạnh tay với hiện tượng "phát hành chui" hoặc lưu hành các trò chơi chưa qua kiểm duyệt, cấp phép chính thức, để làm trong sạch hóa thị trường. Một biểu hiện cụ thể, là danh sách trò chơi trực tuyến đã được cấp phép, đăng tải trên trang chủ bộ TT-TT, lại chưa có sự cập nhật thỏa đáng. Nhiều trò chơi đã ngưng hoạt động vẫn giữ nguyên tên, nhiều trò chơi dạng nhập vai hành động lại thể hiện thành trò chơi trình duyệt… Điều này đòi hỏi các cấp quản lý phải tăng cường thêm một bậc kiểm soát đều đặn tình hình thị trường trò chơi trực tuyến, mới có thể bảo vệ cho các nhà phát hành chính đáng cũng như dẹp nạn "trò chơi không rõ nguồn gốc" nhan nhản hiện nay.

THANH NGUYÊN

HotgameShop.Net
Địa chỉ tại HN:
Shop 1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
Shop 2: 150 Nguyễn Trái - Thanh Xuân - HN
Tel: 0975.44.88.68
Shop 3: 17A - Phủ Doãn - Hoàn Kiếm - HN
Tel: 0963.041.660
Shop 4: 33 Hào Nam - Ba Đình - HN
Tel: 0936.663.000

Cho thuê game xịn PS Vita + PS3
Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:

* PS VITA - PSP 3000 - PSP GO
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS

Địa chỉ mua hàng tại HCM: 112 Hàn Hải Nguyên - Phường 8 - Quận 11 - TP HCM (0978.785.587 gặp Chung)

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ – THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT (GAMECUP) 2012:

TRỞ LẠI VỚI 4 GƯƠNG MẶT MỚI

Các cá nhân và tập thể mới đã giành 4 Cúp vàng trong số 6 Cup vàng của Giải Game Cup 2012. Những gương mặt mới bao gồm người mẫu Elly Trần, Studio Emobi Games (sản phẩm game 7554), vận động viên thể thao điện tử (eSports) Châu Tuấn Hào và đội eSports SkyNet.

Người Mẫu Game Ưa Chuộng Nhất Elly Trần

Hạng mục mới "Người Mẫu Game Ưa Chuộng Nhất" lần đầu tiên có mặt tại Giải năm nay ghi nhận sự vượt trội của người mẫu Elly Trần bởi số lượt bình chọn cho chị đã vượt qua nhiều đại sứ game đình đám khác trong nửa đầu 2012 như Ngọc Trinh, Thái Hà. Danh sách các ứng viên năm nay khá dài và sẽ còn được cập nhật cho Giải năm sau. Vậy còn những người đẹp nào có số phiếu bình chọn sát nhất với Elly? TGG "bật mí" – từ trên xuống lần lượt là Ngọc Trinh, Midu và Mai Phương Thúy.

Công ty VNG, gương mặt luôn có mặt trong bảng tổng sắp GameCup từ ngày đầu, tiếp tục bảo vệ thành công 2 danh hiệu. VTC và FPT Online đã phải nhường bước cho VNG trong cả 2 hạng mục "Nhà Phát Hành Game Việt Nam" và "Nhà Phát Triển Game Việt Nam". Trong 2011 và nửa đầu 2012, không chỉ đạt uy tín về chất lượng dịch vụ phát hành game, VNG là một trong những đầu tàu phát triển và xuất khẩu game Việt Nam như xuất khẩu game sang các thị trường Nhật Bản, Trung Quốc.

Danh hiệu "Game Việt Nam Ưa Chuộng Nhất"

Đại diện VNG - Nhà Phát Hành và Phát Triển Game Việt Nam Ưa Chuộng Nhất

Nguyễn Tuấn Huy, Giám đốc Emobi với Game Việt Nam Ưa Chuộng Nhất - 7554

Vận Động Viên eSports Ưa Chuộng Nhất Châu Tuấn Hào

Ông Lê Trung Việt, Tổng biên tập Tạp chí Thế giới Vi tính - PC World Vietnam trao cúp vàng GameCup 2012 cho Elly Trần

Cảm nhận của Elly Trần

Elly vinh dự làm người mẫu cho nhiều tựa game ở khu vực châu Á như Việt Nam (lần đầu tiên cosplay Thục Sơn Kỳ Hiệp), Thái Lan (Bounty Hounds Online), Indonesia (RAN Online), Nhật Bản, Hàn Quốc, Trung Quốc (Dragon & Loong), Đài Loan. Bộ ảnh gần đây nhất do Elly làm người mẫu cosplay mang chủ đề bóng đá (xem trang xxx).

Hiện Elly đã "rất thân thuộc với công việc làm đại sứ và người mẫu cho các trò chơi trực tuyến (game online)". Cô chia sẻ: "Mình rất yêu thích công việc đó và cảm thấy thực sự thích thú, thoải mái chứ không xem đó là công việc".

Chia sẻ của Châu Tuấn Hào

Mình xin chân thành cảm ơn những độc giả đã bình chọn và yêu quý mình và cảm ơn kỳ tạp chí Thế Giới Game cùng với các nhà tài trợ đã tổ chức một chương vinh danh những sản phẩm CNTT-TT tốt nhất và những gương mặt game nổi bật và được ưa chuộng nhất.

Từ lúc mới biết đến FIFA Online 2, hai hình mẫu để mình cố gắng phấn đấu hoàn thiện bản thân hơn chính là Tô Trung Hiếu và Trần Minh Khôi. Còn trong hiện tại, đối thủ mang nhiều duyên nợ nhất với mình có lẽ là Nguyễn Thái Bảo – nhà vô địch giải One Asia Cup diễn ra tại Malaysia vào năm ngoái. Bảo là một vận động viên có lối đá rất sáng tạo và tinh quái; mình học hỏi được rất nhiều từ chiến thuật và lối đá ngẫu hứng từ người anh em chung liên đoàn *King_Dragon* này.

ghi nhận gương mặt mới: Studio Emobi Games. Trong 2011, 7554 – trò chơi mang chủ đề chiến thắng Điện Biên Phủ - đã mang lại cảm hứng lịch sử hào hùng chống ngoại xâm cho cộng đồng game thủ Việt. Tên của trò chơi cũng chính là ngày giải phóng Điện Biên Phủ. 7554 nghĩa là ngày 7 tháng 5 năm 1954. Vậy những game thuần Việt nào có số phiếu bầu của bạn đọc thấp hơn? Đó lần lượt là Khu Vườn Trên Mây (VNG), Đảo Rồng (VNG), Ủn Ỉn (VNG) và Pháp Sư Đại Chiến - Mage Strike (ME Corp).

Lượng phiếu bầu cho giải "Vận Động Viên eSports Ưa Chuộng Nhất" năm nay đã đổ về nhà vô địch của nhiều giải đấu Fifa Online 2. Châu Tuấn Hào đã xuất sắc vượt qua các vận động viên thể thao điện tử khác để nhận danh hiệu cao quí này. Đứng dưới Hào chính là các cao thủ thể thao điện tử (gosu) Trần Đức Chung, Vũ Hoài Nam, Nguyễn Đức Bình và Nguyễn Tuấn Anh.

Năm 2010, cộng đồng DotA Việt Nam không biết đến một đội eSports nào khác ngoài StarsBoba. Nhưng chẳng lâu sau đó, SkyNet với chiến thắng ấn tượng tại giải Razer Cyzone Summer Party, sau đó giành ngôi vô địch WCG VN 2011, đã trở thành đại diện số 1 của Việt Nam tham dự WCG tổ chức tại Indonesia. Vì vậy, không có gì lạ khi các fan thể thao điện tử dành phiếu bầu cho đội vô địch này. Xếp sau SkyNet là 1st.VN và Saigon Jokers.

Kết quả GameCup 2012 cho thấy sự phát triển mạnh mẽ của bộ môn biểu diễn trang phục game (cosplay) như một môn nghệ thuật mới của giới trẻ; mối quan tâm đến các đề tài game Việt Nam (dự án game Điện Biên Phủ - 7554 do EMobie Games phát triển) cũng như phong trào thể thao điện tử tại Việt Nam. GameCup cũng ghi nhận nỗ lực chuyển đổi của các công ty game Việt Nam như VNG, VTC Game, FPT Online và nhiều studio nhỏ khác, mạnh dạn bước vào lĩnh vực phát triển game, tạo ra các sản phẩm giải trí công nghệ thay thế hàng nhập khẩu và bước đầu đã hướng đến xuất khẩu game ra thị trường khu vực và thế giới.

Ban biên tập Tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam chân thành cảm ơn các bạn đọc đã tham gia bình chọn, trực tiếp đưa ra sự lựa chọn và mang đến sự thành công cho Giải. Chúng tôi cũng bày tỏ lòng biết ơn đến các công ty đã tích cực quan tâm và tài trợ cho bạn đọc tham gia bình chọn giải năm nay: Thương hiệu KingMax, Công ty TNHH Điện tử-Tin học Sao Biển, Công ty Viễn Thông An Phát, Công ty Bảo Mật Nam Trường Sơn–Kaspersky Lab tại Việt Nam, Công ty Cổ phần Giải trí Net – inCard…

THẾ GIỚI GAME

VEC 2012

NÂNG TẦM e-SPORTS VIỆT

Cộng đồng thể thao điện tử Việt Nam chưa vơi hết niềm vui với chiến thắng của đội nhà ở giải e-Sports đấu loại khu vực trò chơi Liên Minh Huyền thoại do Garena tổ chức, thì đã nhận tiếp giải Vô địch Thể thao Điện tử Việt Nam VEC 2012 tổ chức từ ngày 24/9 sắp đến.

TRAO ĐỔI VỚI PHÓNG VIÊN, ÔNG NGÔ KHÁNH HÙNG, TRƯỞNG BAN TỔ CHỨC GIẢI VEC 2012, CHO BIẾT: " GIẢI THỂ THAO ĐIỆN TỬ VEC 2012 LÀ MỘT TRONG SỰ KIỆN LỚN NHẤT TRONG NĂM CỦA VTC GAME. GIÁ TRỊ MÀ VEC 2012 HƯỚNG ĐẾN KHÔNG CHỈ DỪNG LẠI Ở MỘT GIẢI ĐẤU E-SPORTS CẤP QUỐC GIA, MÀ CÒN LÀ NHỮNG GIÁ TRỊ VỀ TINH THẦN,GÓP PHẦN THAY ĐỔI NHẬN THỨC CỦA XÃ HỘI. GAME E-SPORTS TÁCH BIỆT HẲN VỚI CÁC GAME ONLINE KHÁC, NÓ XỨNG ĐÁNG LÀ MỘT BỘ MÔN THỂ THAO TRÍ TUỆ TƯƠNG TỰ NHƯ CỜ TƯỚNG, CỜ VUA. TRÊN HẾT TẤT CẢ, CHÚNG TÔI, NHỮNG NGƯỜI THỰC HIỆN VEC 2012 MUỐN TRUYỀN NGỌN LỬA ĐAM MÊ, NGỌN LỬA CỦA E-SPORTS ĐẾN MỌI TẦNG LỚP CỦA NGƯỜI DÂN VIỆT NAM, ĐẶC BIỆT LÀ CÁC BẠN TRẺ.

VEC 2012 ĐÃ CÔNG BỐ CHÍNH THỨC MỞ CỬA, ĐĂNG KÝ TỰ DO TỪ NGÀY 01/9/2012 VỪA QUA, BAN TỔ CHỨC VEC 2012 ĐÃ THỰC SỰ KHAI MỞ 1 CƠ HỘI "ĐẠI CHIẾN" MỚI CHO CÁC GAME THỦ E-SPORTS VIỆT NAM.

Thông tin từ ban tổ chức VEC 2012 cho biết, sự kiện này sẽ kế thừa và phát huy toàn bộ ưu việt của các giải VEC trước đây. Giải được VTC Intecom (đơn vị sở hữu VTC Game) tổ chức dưới sự bảo trợ bởi Tổng cục TDTT, Hội Thể thao Giải trí VIRESA. Trước đó, một khóa Đào tạo trọng tài cấp Quốc gia nhằm chuẩn bị cho VEC 2012 đã được tổ chức với hơn 100 học viên tốt nghiệp. Khóa học này được hội Thể thao điện tử Hàn Quốc (KeSPA) và hội Thể thao điện tử Thế giới (IeSF) và các giảng viên của VIRESA trực tiếp giảng dạy. Đây chính là những nền tảng vững chắc để thể hiện và thúc đẩy sức mạnh của e-Sports Việt Nam ra quốc tế.

"ĐẠI CHIẾN" THỂ THAO ĐIỆN TỬ

Về phạm vi, VEC 2012 tăng lên đến 7 bộ môn thi đấu, gồm Audition, Đột Kích, FIFA Online 2, World of Tanks, Phi Đội, DotA, Đế Chế. Điều này xuất phát từ thực lực hoạt động e-Sports Việt đã khác biệt lớn so với năm trước. DotA, Đế Chế là 2 trò chơi có tính thi đấu phong trào, thời gian qua có sự tăng trưởng lượng người chơi rất lớn, với những giải đấu mang tính tự phát, cục bộ nhưng chất lượng đã định hình cao hơn. World of Tanks tuy lần đầu tiên có tên trong WCG, nhưng qua các giải đấu lẻ và chế độ Clan Wars vừa được VTC Game cập nhật, đã khẳng định tính chuyên nghiệp rõ nét của các tank thủ Việt Nam.

CƠ HỘI THAM DỰ VÒNG CHUNG KẾT THẾ GIỚI WCG GRAND FINAL 2012

Trong đời một game thủ e-Sports, được tham dự vòng chung kết WCG Grand Final 2012 là một trong những vinh dự lớn lao nhất. VEC 2012 được gắn cùng cơ hội thứ 2 tìm đội mạnh tham dự Chung kết WCG ở 2 môn World of Tanks và Đột Kích.

Tuy vòng loại WCG Việt Nam 2012 kết thúc hồi tháng 8 qua, song tại giải đấu VEC này, ban tổ chức WCG đã đồng ý để các đội đó thử sức với các đội vô địch VEC. Đội nào chiến thắng qua trận đấu "sống còn" này, mới chính thức nắm suất dự Vòng Chung kết Thế giới WCG Grand Final 2012 tại Côn Sơn – Trung Quốc trong thời gian tới.

Nhớ lại WCG 2011, cộng đồng e-Sports Việt chưa quên các trận đấu thiếu may mắn giữa đội 1st.VN đại diện đất nước, thua 2 đội Trung Quốc và Đài Loan trong Đột Kích - môn thi đấu mà các đội tuyển Việt Nam đã so tài với các nước. Do đó, việc chọn đội hình VEC tham chiến WCG 2012 sắp tới sẽ còn có ý nghĩa đáp trả lại thất bại trước đây.

TỔ CHỨC CHUYÊN NGHIỆP VÀ RỘNG KHẮP

Với phạm vi bộ môn tăng lên như vậy, VEC 2012 cũng có quy mô tổ chức rộng lớn hơn, được diễn ra ở 8 tỉnh thành cả nước. Giải được chia thành 3 vòng tách biệt, có thể thức ngang hàng để tạo sự thuận lợi cho các vận động viên tham gia đăng ký và thi đấu; gồm vòng loại cấp tỉnh, khu vực và quốc gia. Các khu vực được xác định cụ thể là khu vực 1 tại Nam Định, Hải Phòng, Hà Nội; khu vực II tại Buôn Ma Thuột, Đà Nẵng; khu vực 3 ở An Giang, Cần Thơ và TP.HCM. Việc đi lại, lưu trú của các vận động viên đăng ký theo đó sẽ dễ dàng thuận lợi hơn.

Để đảm bảo sự nghiêm túc cho mùa giải, công tác tổ chức thi đấu VEC 2012 được ban tổ chức đặc biệt coi trọng. Sau khi lọt vào vòng chung kết, các vận động viên đều được hỗ trợ kinh phí đi lại, ăn ở và phong cách thi đấu. Họ sẽ được kiểm tra sức khỏe chặt chẽ với chế độ bồi dưỡng hợp lý, để giữ được phong độ thi đấu tốt nhất.

Địa điểm tổ chức các trận đấu cũng được triển khai chặt chẽ, khoa học hơn các mùa giải trước. Những trận đấu tại vòng loại tỉnh đều được yêu cầu tổ chức với địa điểm an toàn, rộng rãi. Riêng 2 điểm chung kết khu vực ở miền Bắc và miền Nam, các vận động viên sẽ được so tài trực tiếp trên hệ thống 200 máy tính có cấu hình cao cùng hệ thống màn hình LED hiện đại tại nhà thi đấu sức chứa hơn 2 ngàn người. Các trận đấu còn được tường thuật trực tiếp bằng công nghệ capture hình ảnh chuyên nghiệp do Mạng Việt Nam Go.vn tài trợ.

Đặc biệt, do lượng bộ môn thi đấu tăng, cơ cấu giải thưởng VEC 2012 cũng thay đổi đến 1 tỷ đồng, tăng gấp đôi so với mùa giải năm 2011. Trong đó, đội vô địch Đột Kích được thưởng 50 triệu đồng cùng 250 ngàn Vcoin…; đội vô địch World of Tanks được thưởng 21 triệu đồng cùng 210 ngàn Vcoin; bên cạnh các phần quà của những nhà tài trợ. Quan trọng nhất, là đội chiến thắng cuối cùng sẽ có thể hướng đến vinh quang và giải thưởng hàng chục nghìn đô la Mỹ ở vòng Chung kết WCG 2012 sắp đến.

CƠ HỘI KHẲNG ĐỊNH LỚN CHO CÁC GAME THỦ

Do không giới hạn số bộ môn đăng ký thi đấu với các vận động viên và đội thi đấu, VEC 2012 sẽ là dịp cạnh tranh tổng lực giữa các nhóm game thủ vốn rất cần sự định hình tổ chức hiện nay. Nhiều đội dự thi từng ấm ức không biết mình nên thử tham gia bộ môn này hay bộ môn kia sẽ thoải mái hơn khi có thể… đụng độ tất cả tùy sức mình.

Một nội dung quan trọng riêng cho các đội thi đấu bộ môn Đột Kích và World of Tanks, là sau giải đấu này, VTC Game cùng các nhà tài trợ đã định hướng sẽ nâng các đội hình thi đấu có giải lên cấp chuyên nghiệp e-Sports chính thức. Đây là cơ hội lớn cho các thí sinh dự thi muốn được khẳng định tài năng, hướng đến phong cách các đội hình game thủ hoạt động và thi đấu chuyên nghiệp. Đối với cộng đồng game thủ Việt Nam, điều này hứa hẹn 1 tương lai sáng sủa hơn cho con đường e-Sports chuyên nghiệp, với giấc mơ sẽ ngày càng được công nhận và tỏa sáng trong cộng đồng xã hội cũng như những đấu trường e-Sports quốc tế.

SƠN THỦY

Lộ trình của VEC 2012

VEC 2012 có tổng cộng 7 bộ môn với 9 nội dung thi đấu bao gồm:

Audition *(Nhảy thường, Nhảy Beatup)*
Phi Đội *(Đấu đội 4 vs 4)*
World of Tanks *(Đấu đội 7 vs 7)*
FIFA Online 2 *(Đấu đơn, đấu 2 vs 2)*
Đế Chế *(Đấu đội 4 vs 4)*
DotA *(Đấu đội 5 vs 5)*
Đột Kích *(Đấu đội 5 vs 5)*

VEC 2012 sẽ được tổ chức trên 8 tỉnh thành với phân bổ bộ môn thi đấu như sau:

Nam Định *(Đột Kích, FIFA Online 2, Audition)*
Hải Phòng *(Đột Kích, FIFA Online 2, Audition)*
Hà Nội *(Cả 7 bộ môn)*
Đăk Lăk *(Đột Kích, FIFA Online 2, Audition)*
Đà Nẵng *(Đột Kích, FIFA Online 2, Audition)*
An Giang *(Đột Kích, FIFA Online 2, Audition)*
Cần Thơ *(Đột Kích, FIFA Online 2, Audition)*
TP HCM *(Cả 7 bộ môn)*

Thời gian thi đấu:
VEC 2012 chia làm 3 giai đoạn triển khai là: Vòng loại Tỉnh, Vòng CKKV và Vòng CKQG.

Vòng loại Tỉnh: *từ ngày 24/09 đến ngày 20/10*
Khu vực I: *Nam Định, Hải Phòng, Hà Nội,*
Khu vực II: *Đăk Lăk (TP Buôn Ma Thuột), Đà Nẵng*
Khu vực III: *An Giang, Cần Thơ, TP HCM*

Vòng CKKV:
Khu vực I: *tại Hà Nội ngày 26/10*
Khu vực II: *tại Đà Nẵng ngày 07/10*
Khu vực III: *tại TP HCM ngày 14/10*

Vòng CKQG:
Tại Hà Nội vào ngày 27/10

Thông tin sẽ tiếp tục được cập nhật tại http://vec.go.vn/13-13/lo-trinh-giai-vec-2012.htm

Giải đấu thường niên danh giá

VEC – Vietnam e-Sports Championship là giải vô địch thể thao điện tử Việt Nam do VTC Game tổ chức hằng năm nhằm tìm kiếm tài năng e-Sports trẻ.

VEC 2008

Khởi đầu từ 2008 với chỉ duy nhất môn thi đấu là Đột Kích, theo xu hướng đưa các dịch vụ trò chơi trực tuyến của VTC vào con đường e-Sports.

VEC 2009

VEC mở rộng các môn thi đấu ngoài 3 game phong trào là Audition, Đột Kích và FIFA Online 2. Sáu bộ môn thi đấu chuyên nghiệp được thêm vào bao gồm Counter-Strike, FIFA 2009, NFS Most Wanted, Starcraft, NBA Live 08 và DotA AllStars, nằm phục vụ cho việc tuyển chọn vận động viên tham gia giải Đại Hội thể thao trong nhà Châu Á (AIG 3). Lần đầu tiên một kỳ VEC được tường thuật trực tiếp trận chung kết khu vực và chung kết quốc gia.

VEC 2011

Trở lại sau 1 năm vắng bóng, VEC 2011 tập trung thi đấu 3 bộ môn (Đột Kích, Audition và FIFA Online 2) tại 12 tỉnh/ TP trên cả nước. Các vận động viên tham gia thi đấu được chính phủ công nhận và phong cấp kiện tướng quốc gia.

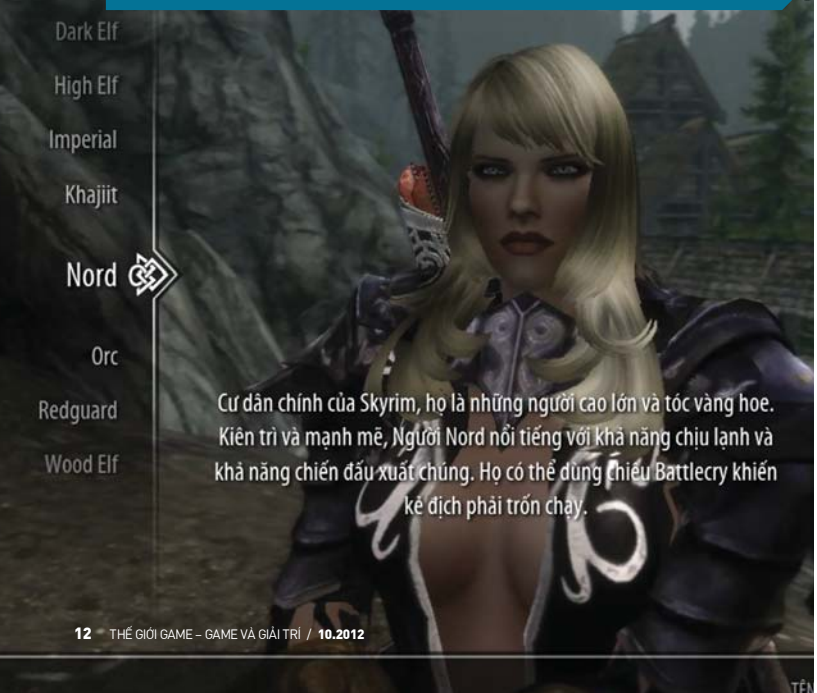
VEC 2012

VEC 2012 được tổ chức với 7 bộ môn thi đấu bao gồm (Đột kích, Audition, FIFA Online 2, World of Tanks, Phi Đội, Đế Chế, DotA) tại 8 tỉnh/ TP trên toàn quốc. Giải năm nay được đầu tư kỹ lưỡng với việc tăng giá trị giải thưởng lên tới hơn 1 tỷ đồng. Đồng thời, công tác tổ chức, đài thọ Vận động viên đi thi đấu, khám sức khỏe rất được chú trọng. Cũng như các năm trước, VEC 2012 vẫn được sự bảo trợ và công nhận chính thức của VIRESA, Tổng cục TDTT.

VIETNAM ESPORTS CHAMPIONSHIP 2012

THÚ VUI VIỆT HOÁ GAME OFFLINE

Giá trị chơi lại của game offline được gia tăng nhờ tay tay biên dịch a-ma-tơ kiêm game thủ.



NGƯỜI VIỆT MUỐN GAME TIẾNG VIỆT

Còn nhớ từ thời những tựa game PS 1, điển hình là những trò chơi đá banh PES, game thủ luôn mong muốn được sử dụng đội tuyển Việt Nam với những cái tên vang bóng một thời như: Hồng Sơn, Huỳnh Đức... Sau này những bản chỉnh sửa (mod) xuất hiện góp phần giải quyết phần nào mong muốn ấy. Sau này, Fifa Online 2 cũng đã "trình làng" cả đội tuyển Việt Nam.

Nhưng như thế chưa đủ. Cộng đồng game thủ Việt Nam đâu chỉ chơi mỗi trò chơi Fifa. Game là cả một thế giới rộng lớn mang trong mình nhiều thể loại nên một tựa game thuộc thể loại bóng đá duy nhất như "muối bỏ bể" chưa thể đáp ứng yêu cầu của người chơi Việt, đại đa số còn chưa vượt qua được rào cản ngôn ngữ tiếng nước ngoài (Anh, Hoa, Nhật). Đa số người chơi chọn cách chấp nhận, xem nó như một "điều tất yếu của cuộc sống"; những ai cố gắng trau dồi ngoại ngữ có thể tận hưởng "lạc thú" chơi game bằng chính ngôn ngữ gốc.

Nhìn sang lĩnh vực giải trí điện ảnh, các bộ phim HD có thời gian trình chiếu từ 2-3 tiếng đồng hồ vẫn có rất nhiều phụ đề Việt được các "tay mơ" nỗ lực "soạn thảo". Đây chính là một bằng chứng hùng hồn cho thấy vẫn có rất nhiều người Việt tâm huyết muốn

sử dụng ngôn ngữ Việt để truyền bá cái hay, cái tinh tuý của những siêu phẩm thế giới được đầu tư kĩ lưỡng.

Các trò chơi trực tuyến (game online) được phát hành tại Việt Nam đều được Việt hóa và chúng đã góp phần giải tỏa cơn khát "chơi game có tiếng Việt". Nhưng game thủ vẫn chưa "đã khát" vì họ không chỉ có nhu cầu chơi game online tiếng Việt mà còn muốn có tiếng Việt trong cả game offline. Việc này không nằm trong kế hoạch của các nhà phát hành game offline. Và các game thủ đã vào cuộc … Họ muốn Việt hóa những game hành động, nhập vai với khối lượng lớn các câu chuyện và các đoạn hội thoại.

"CHUỘT BẠCH" SKYRIM

Trò chơi lọt vào tầm ngắm đúng thời điểm chính là trò chơi nhập vai khủng Skyrim – quả bom tấn của năm 2011. Mang trong mình một thế giới hoàn toàn tự do, những tương tác vật lý chân thật khiến mọi người nghĩ Skyrim giống như một thế giới thật sự hơn là một trò chơi. Và tất nhiên, đi kèm với đó là nhiều vô kể những đoạn hội thoại, những câu chuyện liên tục tiếp diễn, những câu bông đùa hài hước…

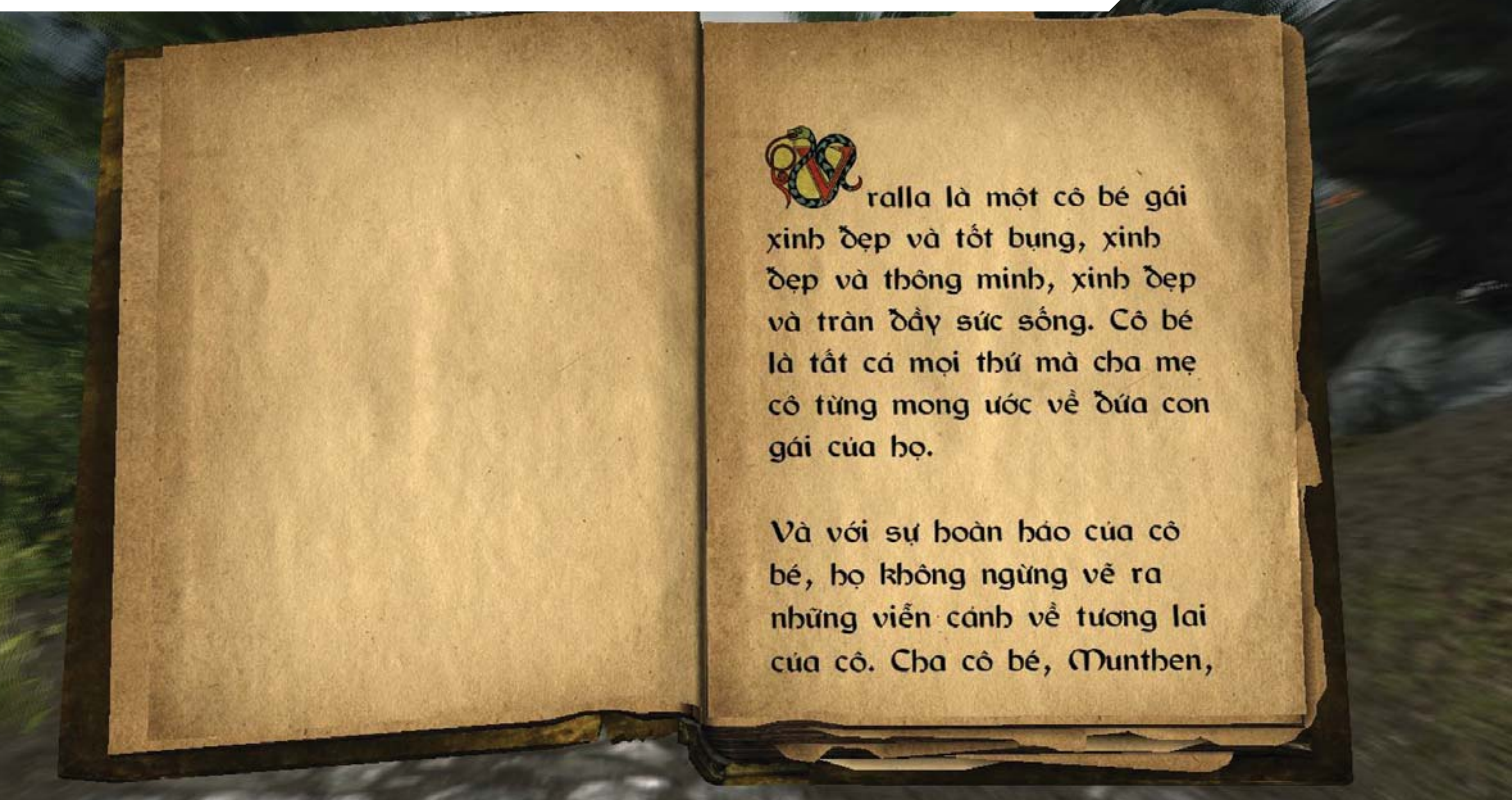
Và cuối cùng sau nhiều nỗ lực không biết mệt mỏi những thành viên trên các diễn đàn, tâm huyết với công trình Việt hoá game khủng đầu tiên, đã mang đến cho cộng đồng một siêu phẩm có hỗ trợ ngôn ngữ mẹ đẻ. Với vốn tiếng Anh khá hạn hẹp, các bạn trẻ này đã chia nhỏ trò chơi xuống mức thấp nhất để mỗi người có thể tự biên soạn phần được giao để rồi Việt hóa toàn bộ Skyrim.

Cách Việt hóa là các game thủ sử dụng Notepad để chỉnh sửa các file có đuôi là String (file này chứa tất cả đoạn hội thoại trong trò chơi) và chuyển những câu tiếng Anh chuyển sang tiếng Việt. Vấn đề đáng nói là việc thực hiện dự án luôn gặp nhiều khó khăn bởi các chi tiết vụn vặt như: nội dung những cuốn sách, tên món đồ trong game... Đặc biệt, việc xưng hô không xác định rõ ràng trong tiếng Anh buộc người dịch thuật phải am hiểu sâu về các nhân vật trong trò chơi nhằm tránh tình trạng "râu ông nọ cắm cằm bà kia".

Ngày nay, các công cụ phục vụ và trình độ được nâng cao đi kèm với nhiều tựa trò chơi được Việt hoá hơn khiến khả năng thực hiện công việc không tưởng trước kia ngày càng dễ dàng hơn.

Các "chuyên gia Việt hóa vô danh" nói trên làm việc hoàn toàn trên góc độ phi lợi nhuận, giúp tăng giá trị chơi lại của trò chơi. Chính những con người này đang đóng góp cho ngành game Việt Nam một cách khiêm tốn và thầm lặng.

VÂN LONG



"ĐIỀU KHÓ KHĂN NHẤT LÀ TÌM TIẾNG NÓI CHUNG"

Một trong những dự án game thu hút đông đảo quan tâm game thủ thời gian qua chính là Liên Minh Huyền Thoại. Thế Giới Game đã phỏng vấn nhóm Việt hóa của Garena một chiều cuối tháng 9/2012.

Từ trái qua: Nguyễn Đắc Bá Nhật – An Anh Vũ – Huỳnh Hải Hoàng Luân

KHI MỚI XUẤT HIỆN TẠI VIỆT NAM, LEAGUE OF LEGENDS ĐƯỢC BIẾT ĐẾN VỚI CÁI TÊN CHIẾN THẦN, VÌ SAO SAU ĐÓ GAME ĐƯỢC ĐỔI TÊN THÀNH LIÊN MINH HUYỀN THOẠI?

Việc đổi tên thành Liên Minh Huyền Thoại không chỉ là quyết định của nhóm, mà còn là quyết định của cả đối tác và công ty Garena. Lý do chính của việc thay đổi là tính chính xác với nguyên tác của tên gốc trò chơi: League of Legends. Cái tên "Chiến Thần" không thể hiện được tính đồng đội. Trong khi đó, cụm từ "Liên Minh" tức là một nhóm người có cùng mục đích, sẽ tham gia chiến đấu và phối hợp cùng nhau. Và điều này hoàn toàn có ý nghĩa đối với một môn thể thao điện tử đồng đội.

Vì đây là một game thể thao điện tử được ưa chuộng trên toàn thế giới và hơn hết lại là sản phẩm đầu tiên được cấp phép tại Việt Nam, do đó Garena lại càng quyết tâm thực hiện dự án nhanh nhất có thể . Chúng tôi mong muốn giúp số đông game thủ Việt tiếp cận trò chơi dễ dàng hơn, vượt qua rào cản ngôn ngữ. Đồng thời, quá trình tìm hiểu trò chơi của game thủ cũng được rút ngắn, giúp mọi người hòa nhịp cùng cộng đồng thế giới nhanh hơn.

Đây cũng có thể coi là thử thách lớn nhất từ trước đến nay của nhóm dịch, bởi khối lượng nội dung đồ sộ của Liên Minh Huyền Thoại như hệ thống tướng, truyền thuyết, hệ thống đồ, cách chơi, cách hoạt động của các kĩ năng…, đòi hỏi cả nhóm phải tìm hiểu kĩ sản phẩm trước khi bắt tay vào Việt hóa.

VỚI KHỐI LƯỢNG CÔNG VIỆC LỚN NHƯ VẬY, ĐỘI NGŨ BIÊN DỊCH GỒM BAO NHIÊU NGƯỜI VÀ ĐƯỢC PHÂN CÔNG NHƯ THẾ NÀO?

Đội ngũ biên dịch gồm 5 thành viên chính, bao gồm:

Nguyễn Đắc Bá Nhật – trưởng nhóm dịch, "ôm" những phần nặng kí nhất như dịch thô toàn bộ, liên lạc với các kĩ thuật viên của Riot Games…

Huỳnh Hải Hoàng Luân có vốn từ rộng lớn và đam mê về những mối quan hệ của các tuyến nhân vật. Do đó, anh phải "lãnh" toàn bộ phần dịch khoai nhất: truyền thuyết của các tướng trong trò chơi.

Tô Thành Thái và An Anh Vũ là hai người biên tập những thông tin kĩ năng của tướng, công dụng của đồ, rà soát các lỗi chính tả, ngữ pháp của bản dịch.

Dương Nguyễn Duy Thanh chịu trách nhiệm tham khảo các bản dịch của các ngôn ngữ khác như: Đài Loan, Trung Quốc, Thái Lan… giúp tư vấn và thổi thêm những "luồng ngôn ngữ" mới cho nhóm dịch.

TRONG QUÁ TRÌNH LÀM VIỆC NHÓM ĐÃ GẶP PHẢI TRỞ NGẠI, KHÓ KHĂN GÌ?

Bản dịch Liên Minh Huyền Thoại gồm 13.000 dòng. Khi mới bắt tay vào làm, cả nhóm đã phải cùng ngồi với nhau một khoảng thời gian dài để thống nhất về: các thuật ngữ cơ bản, giọng văn, qui tắc viết,… Sau đó, trưởng nhóm Nguyễn Đắc Bá Nhật – người đã nắm bản dịch như lòng bàn tay, đã phân công từng người theo mảng công việc tương ứng đã nêu trên.

Điều khó khăn nhất với nhóm đó là tìm ra được tiếng nói chung trong mọi vấn đề. Bởi đôi khi, cùng một câu có thể dịch ra nhiều theo nhiều hướng, hoặc có thể viết hoa hay không viết hoa… Rất may là chúng tôi đã hoàn thành được bản dịch khá hoàn chỉnh.

ĐƯỢC BIẾT GARENA ĐÃ KÊU GỌI TẤT CẢ GAME THỦ LIÊN MINH HUYỀN THOẠI ĐÓNG GÓP Ý KIẾN CŨNG NHƯ PHÁT HIỆN LỖI NGAY KHI BẮT ĐẦU ĐƯA VÀO THỬ NGHIỆM BẢN VIỆT HÓA, NHỮNG HỖ TRỢ TỪ CỘNG ĐỒNG NÀY CÓ ĐEM LẠI HIỆU QUẢ?

Thực sự việc làm này đã có hiệu quả đối với Liên Minh Huyền Thoại. Chúng tôi luôn lắng nghe ý kiến đóng góp từ cộng đồng và đã có những chỉnh sửa phù hợp. Hàng ngày chúng tôi sàng lọc các ý kiến để lựa chọn và làm theo những góp ý hợp lý nhất. Chúng tôi tin rằng việc này giúp các game thủ và cộng đồng Liên Minh Huyền Thoại Việt Nam gắn bó với nhau hơn.

GAME THỦ ĐÃ ĐƯỢC CHƠI LIÊN MINH HUYỀN THOẠI BẢN TIẾNG ANH KHÁ LÂU TRƯỚC KHI GARENA TUNG RA BẢN VIỆT HÓA, LIỆU ĐIỀU NÀY CÓ GÂY TRỞ NGẠI CHO GAME THỦ KHI PHẢI THAY ĐỔI THÓI QUEN?

Câu trả lời là có và vào thời gian đầu khi mới Closed Beta, họ đã than phiền về điều đó rất nhiều. Mọi người đã yêu cầu nhóm phải giữ lại tên gốc của đồ, danh hiệu của tướng, và chỉ được dịch phần công dụng của kĩ năng, đồ.

Tuy nhiên, theo tiêu chí làm việc của nhóm Việt hóa LMHT thì cả nhóm sẽ luôn trung thành với nguyên tác của bản gốc (như giữ lại tên riêng của địa danh, nhân vật…), nhưng với các từ ngữ dịch thì sẽ cố gắng trau chuốt để gần gũi và dễ hiểu nhất đối với game thủ Việt Nam.

Chúng tôi tin rằng, ngay cả những game thủ đã chơi bản tiếng Anh, hay những người mới đến với LMHT vẫn có thể cảm thấy hài lòng với bản dịch hiện tại.

CÓ Ý KIẾN CHO RẰNG TỪ HÁN VIỆT ĐƯỢC DÙNG KHÁ NHIỀU SO VỚI TỪ THUẦN VIỆT, VẬY NHÓM ĐÃ CÂN NHẮC TRONG QUÁ TRÌNH LỰA CHỌN TỪ NGỮ NÀY NHƯ THẾ NÀO?

Cả nhóm đã ý thức được vấn đề này ngay từ khi bắt tay vào làm. Tuy nhiên, do tính chất của tiếng Việt cũng như nội dung của trò chơi, mà đôi khi sử dụng từ Hán Việt là không thể tránh khỏi.

Một số ví dụ điển hình như các vị tướng mang hơi thở của Á Đông như: Shen, Xin Zhao, Ahri, Lee Sin. Wukong là một trường hợp đặc biệt bởi đây là từ phiên âm tiếng Anh của một cái tên không-thể-quen-thuộc-hơn được nữa: Ngộ Không.

Tương tự đối với trường hợp chiêu cuối của Lee Sin. Từ nguyên gốc là Dragon's Rage – dịch nguyên bản là Cơn Giận Của Rồng. Tuy nhiên các kĩ năng trước của tướng này là: Hộ Thể, Sóng Âm… đã được dùng là các từ Hán Việt, và thêm một điều nữa là khi dùng chiêu cuối, Lee Sin sẽ tung một cú đá cực mạnh vào đối thủ. Do đó, cả nhóm dịch đã thống nhất dùng cái tên: "Nộ Long Cước" để đặt cho chiêu cuối của vị tướng này.

Tóm lại, cả nhóm cũng phải xem xét cả đến ngữ cảnh (truyền thuyết, cụ thể về chiêu thức trong trò chơi, cách diễn tả…) mới đi đến quyết định cuối cùng.

VẪN CÒN MỘT SỐ ÍT NỘI DUNG CHƯA ĐƯỢC VIỆT HÓA, VẬY GARENA CÓ DỰ TÍNH VIỆT HÓA GAME HOÀN TOÀN 100% KHÔNG? GARENA CÓ MUỐN TIẾN XA HƠN KHI LỒNG TIẾNG VIỆT CHO CÁC NHÂN VẬT CŨNG NHƯ NHỮNG CÂU THÔNG BÁO TRONG GAME KHÔNG?

Cho đến thời điểm hiện tại, nhóm Việt hóa LMHT vẫn đang nỗ lực trau chuốt 99% đã có. Và 1% còn lại đó là chuyện của tương lai và khi đó sản phẩm có hoàn thiện 100% hay không, còn phụ thuộc vào cả ý kiến và đóng góp từ cộng đồng nữa. Bởi mục đích chính khi Việt hóa của Garena là hướng tới cộng đồng. Khi lồng tiếng nhân vật trong trò chơi, có rất nhiều câu thoại khó và cần người lồng tiếng phải hòa mình vào nhân vật thì tiếng nói mới có hồn được. Garena sẽ thực hiện phần này khi đã cảm thấy hoàn thiện các nội dung khác của trò chơi.

TRONG SUỐT QUÁ TRÌNH VIỆT HÓA LEAGUE OF LEGENDS, KỶ NIỆM NÀO KHIẾN BẠN CŨNG NHƯ NHÓM LÀM VIỆC CẢM THẤY THÚ VỊ NHẤT?

Trong quá trình Việt hóa Liên Minh Huyền Thoại, cả nhóm có rất nhiều kỉ niệm đáng nhớ. Khi mới bắt đầu dự án, chúng tôi đã liên tục ngồi cùng nhau trong phòng họp để thống nhất ý kiến và cách dịch ra sao. Điều này đã khiến các thành viên rất mệt mỏi và thường "chảy xệ" (ngồi trên ghế không ngay ngắn), nhiều khi còn lén mang đồ ăn vào phòng họp vì quá đói.

Nhưng có lẽ kỉ niệm đáng nhớ nhất là khi cả nhóm bất đồng quan điểm với cấp trên, khi cả nhóm đã phản đối một số từ ngữ dịch không thích hợp. Rất may sau đó là các sếp cũng đã lắng nghe và cả đôi bên cùng tìm được tiếng nói chung (cười).

KHẮC THÀNH

Đo sức mạnh SAMSUNG GALAXY NOTE II tại Việt Nam

Dù chỉ mới ra mắt tại IFA Đức vào cuối tháng 8 vừa rồi, Galaxy Note II đã liên tục gây sốt cho các fan yêu công nghệ trên toàn cầu. Không chỉ có cấu hình mạnh màn hình sắc nét, thiết kế đẹp, Galaxy Note II còn được đính kèm cây bút stylus S-Pen giúp người sử dụng có thể sáng tạo và tuỳ biến nội dung tốt.

Trải nghiệm Game đỉnh cao

Với cấu hình vi xử lý lõi tứ Exynos 1.6 Ghz, chip đồ họa rời Mali 533 Mhz, Ram 2G, màn hình HD Super AMOLED và nguồn pin 3100 mAh, Galaxy Note II được các trang công nghệ và các ứng dụng đo benchmark đánh giá rất cao. Trực tiếp trải nghiệm thiết bị này với các game đòi hỏi cấu hình mạnh, phim Full HD hay thực hiện đa nhiệm, người dùng sẽ thấy được sự mạnh mẽ của Galaxy Note II.

Để đo sức mạnh Galaxy Note II, người test để máy Galaxy Note II chạy các game yêu cầu cấu hình máy cao như Need for Speed: Hot Persuit, Gang Star Rio: City of Saints, Dungeon Hunter 3, The King of Fighter, FiFa 2012… Từ thể loại game đua xe đỉnh cao như Need for Speed hay thể loại game khám phá Gang Star Rio, hình ảnh vẫn được thể hiện sắc nét và tốt, cho người chơi cảm giác chân thật. Khi di chuyển tốc độ cao hay thực hiện

Đến cảm giác đắm chìm thật sự với những game đỉnh cao với Need For Speed Hot Persuit

nhiều thao tác của nhân vật, hình ảnh không bị giật, các điểm ảnh không bị mờ nên sẽ giúp người dùng không bị nhức hay mỏi mắt. Với Dungeon Hunter 3, chip đồ họa phát huy rất tốt, đặc biệt là ở vai các nhân vật tấn công đối phương, hay hình ảnh lửa, nước, phép màu rất sống động… Đặc biệt chúng tôi thử nghiệm mở nhiều game một lúc bằng cách thoát nhanh game và qua game khác. Sau khi quay lại, trò chơi vẫn không bị giật hay tự động thoát – một nhược điểm thường thấy trên các smartphone chạy cùng lúc nhiều game.

Chúng tôi nhận thấy chip lõi tứ kết hợp với chip đồ họa hoạt động rất tốt và người dùng có thể hoàn toàn yên tâm với việc thưởng thức các game bom tấn mà không lo đứng máy hay đồ họa thể hiện xấu. Galaxy Note II cho thấy đồ họa được thể hiện mượt mà ở độ phân giải 1080p với mức khung hình ấn tượng 60 khung hình/giây.

Galaxy Note II được xếp thứ hạng cao nhất khi đo benchmach bằng Quadrant Standard khi so sánh với một số thiết bị di động khác.

Xem phim bom tấn chuẩn HD với Galaxy Note II

Màn hình HD Super Amoled cho chất lượng hoàn hảo ngay cả hình ảnh ánh sáng mặt trời

Chúng tôi tiếp tục kiểm tra màn hình HD Super AMOLED, độ phân giải 1280X720 của Galaxy Note II sẽ hiển thị ra sao trên các phim Full HD (1080p, 720p). Điều dễ dàng nhận thấy là hình ảnh xuất hiện rất sắc nét, tự nhiên, chân thật như đang xem phim tại rạp chiếu với tỉ lệ 16:9. Ngay cả khi xem phim dưới ánh nắng mặt trời thì chất lượng hình ảnh vẫn được thể hiện tốt.

Chúng tôi cho tải một ứng dụng trên 300Mb, đồng thời chạy một game, kích hoạt tính năng GPS, 3G và chia sẻ Wifi, sau đó tiếp tục với đa thao tác và không tắt chương trình như lướt web, xem phim, truy cập GPS… để xem Galaxy Note II hoạt động thế nào khi thực hiện đa thao tác (multitasks). Điều làm chúng tôi ngạc nhiên là máy không hệ chậm đi mà hệ thống vẫn hoạt động bình thường. Galaxy Note II đã cho thấy khả năng hoạt động mạnh mẽ như thế nào khi chạy nhiều chương trình đồng thời một lúc. Nhưng điểm làm chúng tôi ấn tượng hơn cả lại chính là nguồn Pin. Đối với các smartphone khác, chỉ cần bạn kích hoạt chức năng 3G và chia sẻ Wifi thì gần như nhanh chóng máy sẽ nóng lên và pin sẽ cạn rất nhanh. Galaxy Note II lại khác, với nguồn pin 3.100 mAh, cho dù bạn chạy rất nhiều chương trình tốn pin như chơi game, bật 3G, Wifi máy vẫn khá mát và chạy ổn định trong nhiều giờ.

Galaxy Note II thật sự là một thiết bị công nghệ xuất sắc và đáng được sở hữu nhất hiện nay. Thiết bị này hoàn toàn có thể đáp ứng khả năng xử lý công việc của bạn cũng như giải trí mọi lúc mọi nơi.

Máy có tính năng Airview khá hay. Chỉ cần để đầu viết SPen đến đoạn video kế tiếp, chúng tôi hoàn toàn có thể nhanh chóng thấy trước nội dung

Khả năng vận hành mạnh mẽ khi chạy nhiều chương trình một lúc

Cosplay Thất Tiên Nữ của Thần Điêu Hiệp Lữ

COSPLAY THẾ GIỚI

Một trong những điểm hấp dẫn chủ đạo của hội chợ PAX Prime 2012 là sự quy tụ của hàng nghìn cosplayer (người chơi cosplay) hóa thân vào hàng loạt các nhân vật game và hoạt hình nổi tiếng. Bên cạnh bộ cosplay Thất Tiên Nữ thanh tú và diễm lệ của Thần Điêu Hiệp Lữ.

COSPLAY NÓNG BỎNG THÁNG 9

Tổng hợp cosplay tại PAX Prime 2012

Elly Trần làm dáng bên quả bóng

COSPLAY TRONG NƯỚC

Elly Trần hâm nóng bầu không khí nhiệt huyết của FIFA Online 2 với cosplay gợi cảm bên quả bóng và cầu trường. Ngoài ra nữ ca sĩ Khổng Tú Quỳnh cũng bất ngờ hóa trang Vương Hậu khả ái trong webgame Thất Hùng Tranh Bá.

TỪ HẢI

Midu và Ngô Tiến Huy tình tứ trong cosplay hậu Tây Du

Khổng Tú Quỳnh nghiêm trang trong vai Vương Hậu

LÀNG NHẠC GAME THÁNG QUA

GANGNAM STYLE PHONG CÁCH BATTLEFIELD 3

Gangnam Style, bài nhạc K-pop với giai điệu sôi động kết hợp với phong cách hài hước do PSY trình bày đã nhanh chóng trở thành cơn sốt toàn thế giới khi thu hút hơn 160 triệu người xem trên YouTube. Thế giới trò chơi điện tử cũng không nằm ngoài trào lưu đang thịnh hành này khi liên tiếp xuất hiện các đoạn video quay lại cảnh game thủ nhảy hay hát theo Gangnam Style. Tuy nhiên một game thủ có nickname PixelatedPie1 đã quyết định tái hiện bản nhạc theo một cách khá thú vị là tổng hợp tiếng súng trong trò chơi Battlefield 3 và đăng trên YouTube hôm 10/09/2012. Công việc mà theo anh là không hề dễ dàng khi khiến những tiếng nổ đanh thép hoàn toàn trùng khớp và giai điệu trong bản nhạc. Xem video tại *http://www.youtube.com/watch?v=a89P6oHHREQ*

NHẠC NỀN GAME OF THRONES KẾT HỢP VĨ CẦM VÀ GIỌNG NAM CAO

Nữ nhạc công chơi vĩ cầm Lindsey Stirling và nam ca sĩ Peter Hollens lại kết hợp trong một video ca nhạc ấn tượng lấy cảm hứng từ trò chơi dựa trên loạt phim truyền hình Game of Thrones. Trong video được ra mắt vào 05/09/2012 trên Youtube, Lindsey đã hoá thân thành nhân vật Daenerys Targaryen, mẹ của những con rồng trong Game of Thrones say sưa chơi đàn giữa sa mạc Florence bang Oregon, Mỹ. Phụ hoạ với tiếng đàn điêu luyện của cô là giọng nam cao của Peter, cùng nhau cả hai đã tạo nên một bản nhạc hùng tráng mà không kém phần quyến rũ. Trước đây, hai nghệ sĩ này cũng đã từng hợp tác thực hiện bản nhạc nền trong trò chơi Skyrim. Xem video tại *http://www.youtube.com/watch?v=rUgAgfO-16s*

PIANOCADE - DƯƠNG CẦM KẾT HỢP GAME THÙNG

Portmanteau Devices vừa cho ra mắt một thiết bị hay cũng có thể gọi là một nhạc cụ độc đáo với tên gọi Pianocade khi kết hợp giữa đàn dương cầm và các nút bấm quen thuộc từ máy chơi game thùng. Pianocade được thiết kế dựa trên các phần cứng đảm nhận âm thanh của hệ máy NES và GameBoy truyền thống, điều này khiến thiết bị trở nên hoàn hảo khi dùng để tái hiện các bài nhạc nền trong các trò chơi 8-bit quen thuộc như Mario hay Mega Man. Ngoài ra 5 cổng MIDI còn cho phép Pianocade kết nối với các thiết bị như máy tính, iPad hay cả với các nhạc cụ khác để người dùng tự do sáng tác. Xem video tại *http://www.youtube.com/watch?v=jPO8buyyjJg*

FAN LÀM PHIM CA NHẠC VỚI CHẤT LIỆU TỪ GUILD WARS 2

Guild Wars 2 là một trong những game MMO cho phép game thủ thực hiện các điệu nhảy hiện đại ngay trong khi chơi. Nhiều người chơi còn tự tổ chức các câu lạc bộ khiêu vũ để cùng nhảy nhót với nhau. Chính điều này đã là nguồn cảm hứng cho nhóm game thủ Starfleet Dental thực hiện nên đoạn video thú vị có tên gọi Jumpin quay lại cảnh các nhân vật cùng khiêu vũ tại những khung cảnh khác nhau trong game. Theo nhóm, quá trình thực hiện video này bắt đầu từ lựa chọn nhân vật, tìm địa điểm, phục trang cho thích hợp với bản nhạc cho tới quay phim lại và biên tập. Xem video tại *http://www.youtube.com/watch?v=R5w1lauxkVA&feature=player_embedded.*

KHẮC THÀNH

THÁI CỰC QUYỀN TAI CHỈ O

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Phùng Đức Luân

DIỄN VIÊN:
Viên Hiển Siêu, Angelababy, Bành Vu Yến, Thư Kỳ, Lương Gia Huy, Phùng Thiệu Phong

NGÀY KHỞI CHIẾU:
28/9/2012

Vào thế kỷ 19, Trung Quốc phải hứng chịu một loạt tổn thất dưới tay của các cường quốc phương Tây như Anh, Pháp, Nhật và Nga. Mọi lỗi lầm được đổ cho sự bất tài và mục nát của nhà Thanh khi triều đình quyết mượn tay các nước này để dập tắt các cuộc nổi loạn trong nước. Trong cuộc chiến này, hàng chục triệu người đã ngã xuống.

Không phải ngẫu nhiên mà bối cảnh này đã dẫn đến một trong những giai đoạn nhiều biến động nhất trong sự phát triển lịch sử võ thuật Trung Hoa. Thiên Mệnh, hoàng đế đầu tiên của nhà Thanh, đã ban bố lệnh cấm luyện tập võ thuật - đạo luật mà thực ra chỉ thêm phần khuyến khích cho sự đa dạng hóa trong các hình thức truyền dạy võ thuật mà thôi. Chính vì vậy, để tiếp tục lưu truyền hậu thế, võ thuật đã được bí mật truyền lại trong các dòng họ. Ngũ đại danh gia của Thái Cực quyền đều được hình thành từ giai đoạn này.

Thái Cực quyền là môn võ chỉ ra cách dùng chính lực tấn công của đối thủ để phản lại chính hắn, hoặc làm tiêu biến nó đi.. Không giống như việc dùng lực chống lại lực có thể gây tổn thương cho cả hai, người luyện tập Thái Cực quyền có thể sử dụng chính năng lượng của đối phương để đẩy hắn lại, nhấc bổng đối phương lên mặt đất hay thậm chí là gây ra nội thương.

Hình thức nguyên thủy Thái Cực quyền của dòng họ Trần được sáng lập bởi Trần Vương Đình ở thời đầu của nhà Thanh. Môn võ đã được giữ bí mật trong Trần gia suốt nhiều thế hệ cho tới khi được Trần Trường Hưng truyền lại cho một người ngoài dòng họ là Dương Lộ. Chính Dương Lộ Thiền đã sáng tạo ra hình thái thứ hai của Thái Cực quyền, gọi là "Dương gia Thái Cực". Loạt phim Thái Cực Quyền do Phùng Đức Luân đạo diễn, là một câu chuyện hư cấu về một nhân vật có thực trong lịch sử - Dương Lộ Thiền.

Được sinh ra với khả năng thiên phú, Dương Lộ Thiền nắm giữ một sức mạnh khủng khiếp được phong ấn ở cái bớt trên trán của mình. Tuy nhiên, với dị tật này, anh bị rất nhiều người dân trong làng trêu trọc. Mẹ của Lộ Thiền chính là người đã thôi thúc anh luyện tập võ thuật. Để thực hiện ước nguyện của bà, anh đã lặn lội đến Trần Gia Câu xa xôi để học Thái Cực quyền.

Tại ngôi làng huyền thoại này, mọi người đều luyện tập và sử dụng Thái Cực quyền trong tất cả các công việc hàng ngày. Tuy nhiên, một điều cấm kỵ của dân làng là không được phép truyền Thái Cực quyền lại cho người ngoài. Vì vậy, Lộ Thiền đã phải rất vất vả để có thể học được môn võ này.

Nhằm làm chàng trai trẻ nhụt chí, dân làng luôn tìm cách thách đấu với Lộ Thiền. Từ người già đến trẻ nhỏ, ai cũng có thể sử dụng Thái Cực quyền để đánh anh. Sau khi bại trận trong cuộc chiến khó khăn nhất với Ngọc Nương, cô con gái xinh đẹp của sư phụ Trần, Lộ Thiền quyết tâm phải trở thành một cao thủ Thái Cực quyền và anh cần phải tìm cho ra sư phụ Trần.

Nhưng chàng trai trẻ không hề biết rằng, người đàn ông nghèo khổ anh kết bạn, cũng là người đã cứu anh trong trận đối đầu với Ngọc Nương, thực ra lại chính là sư phụ Trần. Nhận ra khả năng tiềm tàng trong người Lộ Thiền, sư phụ Trần quyết định cải trang để bí mật truyền dạy cho anh cách thức tự lĩnh ngộ và tìm ra chân lý của Thái Cực quyền..

THANH VÂN

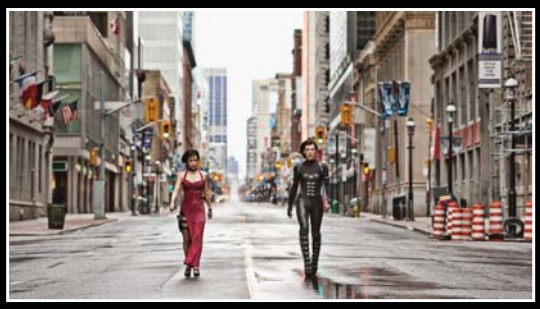
VÙNG ĐẤT DỮ: BÁO THÙ
RESIDENT EVIL: RETRIBUTION

Được chuyển thể từ video game cùng tên rất ăn khách và ngay từ khi ra phần đầu tiên được ra mắt từ năm 2002, loạt phim Resident Evil (Vùng đất dữ) đã gây được tiếng vang với người hâm mộ thể loại phim kinh dị, giả tưởng. Bốn tập trước của Resident Evil đã đem về cho hãng Sony doanh thu gần 700 triệu USD và đưa diễn viên Milla Jovovich trở thành một trong những nữ anh hùng ấn tượng của màn bạc.

Khởi nguồn của loạt phim Resident Evil xuất hiện khi tập đoàn khổng lồ Umbrella cho xây dựng một trung tâm nghiên cứu bí mật bên dưới thành phố Raccoon để chế tạo virus T. Là một loại vũ khí hóa sinh cực kỳ nguy hiểm , virus T có thể tiêu diệt các nạn nhân ngay lập tức và biến họ thành những thây ma ăn thịt người (zombie). Phần 1 của loạt phim giới thiệu về Alice, một nhân viên Umbrella may mắn thoát chết và mất trí nhớ, và hành trình vô vọng của cô nhằm tìm hiểu điều gì đã xảy ra với mình. Alice đã quyết định cùng những người sống sót quay trở lại trung tâm nghiên cứu để tìm hiểu nguyên nhân. Khi đang tìm cách vô hiệu hóa máy tính trung tâm, đội tìm kiếm của Alice bị rơi vào sào huyệt của những thây ma và lần lượt từng người trong số họ bị nhiễm virus T. Người chết, người mất tích, Alice dù thoát nạn nhưng lại bị các nhân viên Umbrella bắt để phục vụ cho việc thí nghiệm trên cơ thể sống.

Qua phần 2 mang tên Apocalypse, virus T dần thoát khỏi lưới kiểm soát của Umbrella và nhanh chóng lan rộng ra ngoài. Làn sóng người chết theo đó phủ lên thành phố Raccoon và tập đoàn độc ác đã quyết định sử dụng phương pháp huỷ diệt hạt nhân để triệt tiêu virus. Alice cùng những người sống sót khác phải tìm mọi cách thoát ra khỏi thành phố trước khi biến thành tro bụi.

Đào thoát thành công khỏi thành phố quỷ dữ, trong phần 3 của Resident Evil mang tên Extinction, Alice bắt đầu hành trình kiếm tìm những người sống sót khỏi thảm dịch, bất chấp virus đã lây lan khắp toàn cầu. Bắt đầu trong phần này, tập đoàn Umbrella đã cố gắng bắt Alice vì máu của cô chính là thuốc giải cho virus T. Alice đã cùng những người bạn của mình tiến đến Alaska và tiêu diệt tên bác sĩ Issaac ác độc (Tyrant) – người tạo ra các phiên bản vô tính của cô nhằm tìm thuốc giải virus.



Sau khi tiêu diệt Tyrant, sang phần 4 Afterlife, Alice quyết tâm tìm đến trụ sở ở Tokyo của Umbrella để trả thù. Kế hoạch tưởng chừng đã thành công thì Alice lại để xổng tên trùm Albert Wesker vào phút cuối. Ở đầu phần 4, Wesker đã tiêm vào người Alice một loại huyết thanh tiêu diệt sức mạnh của virus T, khiến cô trở thành một người hoàn toàn bình thường. Hành trình tiếp theo của Alice là đi tìm vùng đất an toàn mang tên Arcadia, mà không biết rằng đó là cái bẫy chết người của Umbrella. Hình ảnh cuối cùng của phần 4 khép lại chính là cảnh Jill Valentine, người từng được Alice cứu trong phần 2, xuất hiện và dẫn đầu một đội quân chống lại cô. Cảnh phim này đã gây hứng thú cực độ cho fan hâm mộ bởi nó hứa hẹn một phần phim mới cực gay cấn và mãn nhãn.

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Paul W. S. Anderson

DIỄN VIÊN:
Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Sienna Guillory, Aryana Engineer, Johann Urb, Lý Băng Băng

NGÀY KHỞI CHIẾU:
21/9/2012

Đạo diễn Paul W.S. Anderson cho biết, Resident Evil: Retribution được quay hoàn toàn bằng công nghệ 3D hoành tráng và tiên tiến bậc nhất. Bộ phim hứa hen sẽ đem đến một trải nghiệm thị giác ấn tượng cho khán giả, kết hợp với phần âm nhạc điện tử mạnh mẽ mà vẫn u ám đúng phong cách Resident Evil.

THANH VÂN

FORBIDDEN ISLAND
PHIÊU LƯU TRÊN ĐẢO QUỶ

Cùng với những báu vật vô giá đó là tai họa thiên nhiên cùng một lời nguyền cổ xưa đáng sợ nhằm bảo vệ những cổ vật đó.

Một hòn đảo bí ẩn giữa biển khơi với những tàn tích của nền văn minh đã thất lạc, với những rừng rậm nguyên sinh và thiên nhiên hoang dã như chưa từng bị tác động bởi nền văn minh hiện đại ngày nay và tất nhiên là không thể thiếu những báu vật vô giá.

Nếu đã từng ít nhất một lần có giấc mơ được trở thành một người phiêu lưu mạo hiểm như Indiana Jones, chinh phục những vùng đất thần bí nguy hiểm và đem về những báu vật vô giá tượng trưng cho chiến tích của mình, bạn có thể cùng gia đình bạn bè mình hóa thân thành chính những người phiêu lưu như vậy trong trò chơi Forbidden Island – Đảo quỷ.

Forbidden Island là một trò chơi phiêu lưu mạo hiểm dành cho 2-4 người chơi. Điểm đặc biệt của nó là không như các thể loại trò chơi khác thường người chơi sẽ tranh đua quyết đấu với nhau để giành thắng lợi, trong Forbidden Island người chơi phải hợp tác hỗ trợ nhau hết sức của mình mới có thể có hy vọng chiến thắng được trò chơi và sống sót rời khỏi hòn đảo bí ẩn này. Đây là một trò chơi dành cho những người chơi thích cảm giác mạnh, thích sự hồi hộp hưng phấn và tinh thần đồng đội trên hết so với

thể loại tranh đấu lẫn nhau. Và trò chơi không có tranh chấp giữa người chơi không có nghĩa là nó sẽ nhẹ nhàng thoải mái, trái lại Forbidden Island tạo cho những người tham gia cảm giác nghẹt thở và run sợ trong từng giây phút chơi và cần phải tin cậy trông chờ vào sự giúp đỡ của đồng đội.

Trong vai một thành viên của đoàn thám hiểm Đảo quỷ, người chơi sẽ được chọn một vai trò cho mình với mỗi vai trò có kỹ năng và tác dụng riêng trong trò chơi. Các vai trò đó như sau :

+ Explorer – nhà thám hiểm, có khả năng di chuyển nhanh và linh động nhất.

+ Pilot – phi công, có thể đến được bất cứ nơi nào trên đảo bằng chiếc trực thăng của mình.

+ Navigator – người dẫn đường, có thể giúp đỡ những thành viên khác trong việc di chuyển.

+ Diver – thợ lặn, có thể lặn xuyên qua những khu vực đã bị chìm ngập trong nước biển.

+ Engineer – kỹ sư, có khả năng thu vớt và khai thông những khu vực bị ngập nước nhanh hơn bất kỳ ai khác.

+ Messenger – người đưa tin, có thể trao đổi công cụ giữa mình và những người khác trong đoàn giúp thực hiện nhiệm vụ dễ dàng hơn.

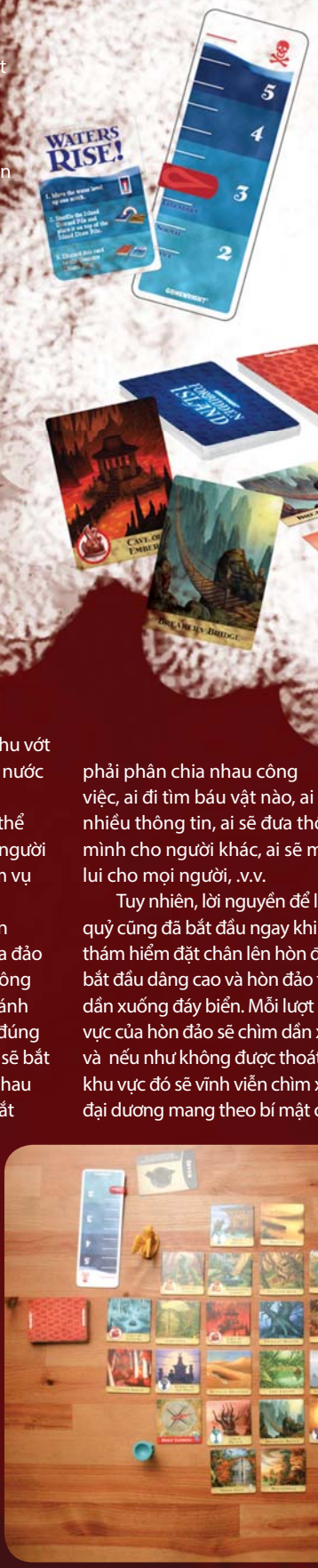
Hòn đảo bí mật được xây dựng lên bằng cách trộn đều lên 20 khu vực của đảo và xếp lại mỗi lần chơi để bảo đảm không ván chơi nào giống ván chơi nào và tránh sự nhàm chán khi người chơi chỉ gặp đúng 1 hòn đảo duy nhất. Tất cả người chơi sẽ bắt đầu trò chơi tại những khu vực khác nhau tùy theo vai trò và ngay lập tức phải bắt đầu cuộc đua với thời gian để sống sót của mình. Nhiệm vụ của đoàn thám hiểm là thu thập được đủ 4 món bảo vật của đảo sau đó tập trung lại tại bãi đáp trực thăng và rời khỏi đảo an toàn với đầy đủ các thành viên. Chỉ cần một thành viên của đoàn thám hiểm không thể thoát được trò chơi sẽ lập tức kết thúc với thất bại dành cho những nhà thám hiểm.

4 món báu vật của đảo nằm rải rác tùy theo địa hình đảo và phải có đầy đủ thông tin cần thiết [dưới dạng những quân bài mang hình báu vật] thì người chơi mới có thể lấy được. Người chơi sẽ phải phân chia nhau công việc, ai đi tìm báu vật nào, ai có nhiều thông tin, ai sẽ đưa thông tin của mình cho người khác, ai sẽ mở đường rút lui cho mọi người, .v.v.

Tuy nhiên, lời nguyền để lại trên Đảo quỷ cũng đã bắt đầu ngay khi những nhà thám hiểm đặt chân lên hòn đảo. Mực nước bắt đầu dâng cao và hòn đảo từ từ chìm dần xuống đáy biển. Mỗi lượt chơi, một khu vực của hòn đảo sẽ chìm dần xuống nước và nếu như không được thoát nước kịp thời khu vực đó sẽ vĩnh viễn chìm xuống lòng đại dương mang theo bí mật của mình. Hệ thống này khiến cho tình huống của người chơi trở nên bức bách hơn với hàng chục vấn đề đi theo. Ai sẽ là người đi thoát nước, ưu tiên cho khu vực nào ? Nơi nào quan trọng sắp chìm xuống, chưa kể đến việc sẽ có nhiều nhà thám hiểm bị giới khả năng di chuyển khi hòn đảo chìm dần xuống và thậm chí bị kẹt lại vĩnh viễn tại một khu vực không còn cách thoát ra.

Forbidden Island thật sự đã đem lại cảm giác hồi hộp và căng thẳng của một cuộc phiêu lưu trên hòn đảo ma thuật và người chơi sẽ trải nghiệm cảm giác này cùng với bạn bè, gia đình trong vai trò những người bạn đồng hành đáng tin cậy, cùng giúp nhau vượt qua những khó khăn thử thách để tiến đến thắng lợi cuối cùng. Tất nhiên không thể không nhắc đến đó chính là trò chơi này được thiết kế để gây khó khăn cho người chơi, thế nên khả năng chiến thắng sẽ không cao, tùy theo vận may và trình độ của người chơi có thể đến mức chơi 10 trận chỉ thắng được 1. Nhưng chính thách thức đó là cái hấp dẫn của trò chơi và cũng là cái làm cho thắng lợi một khi đã giành được trở nên ngọt ngào và thỏa mãn hơn bao giờ hết.

ANH KHOA



GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

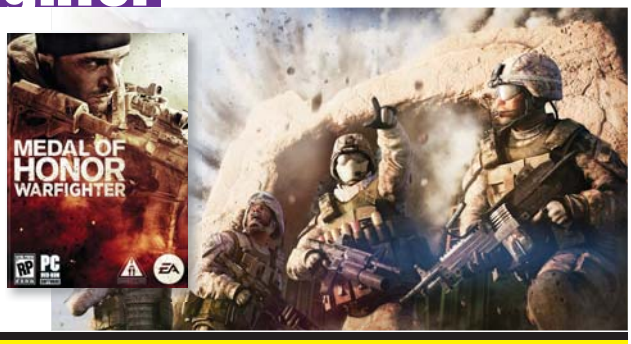
Dishonored

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Arkane Studios | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 09/10/2012

Bối cảnh Dishonored được thiết lập tại một thành phố mang tên Dunwall thuộc lục địa Pandyssian, nơi kết hợp cả quá khứ, hiện tại và tương lai. Người chơi sẽ vào vai một vệ sĩ bảo vệ nữ hoàng Corvo. Tuy nhiên, nữ hoàng lại bị sát hại và nhân vật chính trở thành nghi phạm số một. Với khả năng đóng băng thời gian cùng nhiều loại vũ khí như kiếm, dao găm và các loại súng, game thủ sẽ vừa phải chạy trốn đồng thời tìm cách điều tra cho ra mọi bí ẩn.

Medal of Honor Warfighter

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Danger Close | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Bắn súng
Ngày phát hành: 23/10/2012



Cốt truyện bắt đầu từ cuối sự kiện diễn ra trong Medal of Honor 2010, nhân vật chính Preacher đã tận mắt chứng kiến và cũng là nạn nhân may mắn sống sót sau vụ đánh bom tàu điện ngầm của một tên khủng bố. Không muốn mang cảm giác bất lực trước các hành động tàn bạo, anh cùng đồng đội thuộc lực lượng Tier 1 đã quyết tâm lên đường tiêu diệt tận ổ lực lượng khủng bố nguy hiểm này trên khắp thế giới.

XCOM: Enemy Unknown

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Firaxis | **Phát hành:** 2K Games | **Thể loại:** Chiến lược
Ngày phát hành: 09/10/2012

Game thủ sẽ chỉ huy một tổ chức quân sự bí mật được gọi là XCOM với nhiệm vụ bảo vệ thế giới và chống lại cuộc xâm lược của lực lượng ngoài hành tinh đáng sợ. Người chơi sẽ thực hiện sứ mạng cứu lấy nhân loại bằng cách quản lý nguồn tài nguyên, phát triển công nghệ, vạch ra chiến thuật tác chiến và triển khai từng đơn vị khi lâm trận.

007 Legends

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Eurocom | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 16/10/2012

Nội dung của trò chơi sẽ kết hợp cốt truyện của tất cả các phần trong loạt phim về chàng điệp viên James Bond từ trước đến nay. Những món "đồ chơi" công nghệ cao, những nữ trợ thủ xinh đẹp, các nhân vật phản diện, đám tay sai và cả khẩu súng lục PPK huyền thoại cùng những pha hành động nguy hiểm sẽ được tái hiện dưới một góc nhìn mới nhưng sẽ không quá xa lạ với người chơi.

Mugen Souls

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Compile Heart | **Phát hành:** NIS | **Thể loại:** Chiến lược
Ngày phát hành: 18/10/2012

Một thiên hà nhỏ trong vũ trụ, nơi bao gồm 7 thế giới với 7 màu sắc lung linh và hoạt động độc lập với nhau. Điều này đã cho phép các cư dân xây dựng và phát triển các văn hóa phong phú. Một ngày kia, nữ thần Chou-Chou quyết định tất cả mọi sinh vật tại các thế giới đều phải cúi đầu trước cô ta và game thủ sẽ là niềm hy vọng cuối cùng của họ. Mugen Souls là một game nhập vai chiến đấu theo lượt với khả năng nâng cấp và tuỳ chỉnh nhân vật đa dạng.

FIFA Soccer 13

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** EA Canada | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Thể thao
Ngày phát hành: 28/10/2012

FIFA 2013 tập trung vào các yếu chân thực và không thể tiên đoán của thế giới bóng đá hiện đại. Phiên bản game năm nay sẽ đem lại cho game thủ những trận chiến thực sự trên toàn sân cỏ. Bổ sung 5 cải tiến được cho là nổi bật trong trí tuệ nhân tạo, rê bóng, lừa bóng, kiểm soát bóng và hiệu ứng vật lý, FIFA 2013 sẽ là trò chơi mà các game thủ đam mê loạt game này khó thể bỏ qua.

The Testament of Sherlock Holmes

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Frogwares | **Phát hành:** Focus Home Interactive | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 25/10/2012

Lấy bối cảnh là thành phố London năm 1898, Sherlock Holmes bất ngờ trở thành nghi phạm trong một vụ án liên quan đến trộm cắp, lừa đảo và phản bội do chính anh theo đuổi. Game thủ sẽ phải chứng minh Holmes vô tội và khôi phục lại niềm tin của London về vị thám tử huyền thoại này. Bên cạnh người cộng sự lâu năm, bác sĩ Watson, người chơi sẽ thu thập bằng chứng, tái diễn tội ác, thẩm vấn và suy luận để tìm ra câu trả lời

Fable: The Journey

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Lionhead Studios | **Phát hành:** Microsoft | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 09/10/2012

Bối cảnh 50 năm sau các sự kiện xảy ra trong Fable III, nhân vật chính tìm đến với Theresa bí ẩn, người sẽ đẩy game thủ vào một cuộc phiêu lưu mới đầy nguy hiểm nhưng không kém phần hài hước. Được thiết kế dành cho Kinect, Fable: The Journey đòi hỏi game thủ sử dụng toàn bộ cơ thể để thi triển phép thuật trong các trận chiến hay giải quyết các câu đố hóc búa nếu muốn trở thành một anh hùng.

Forza Horizon

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Playground Games | **Phát hành:** Microsoft | **Thể loại:** Đua xe
Ngày phát hành: 23/10/2012

Kết hợp các vòng thi đấu chân thực trong Forza Motorsport với không khí tự do trên các cung đường mở, Forza Horizon hứa hẹn sẽ đem lại cho game thủ cảm giác mới lạ khi ngồi trong những chiếc xe thể thao mạnh mẽ và băng qua các con đường giữa thiên nhiên rộng lớn. Forza Horizon tăng cường phong cách hành động trong khi vẫn giữ lại tính hiện thực cũng như đa dạng từng là những điểm nổi bật của loạt game Forza Motorsport.

NBA 2K13

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Visual Concepts | **Phát hành:** 2K Sports | **Thể loại:** Thể thao
Ngày phát hành: 02/10/2012

Trò chơi bóng rổ quen thuộc của 2K Sports trở lại với những cải tiến về đồ họa cũng như chế độ chơi mới. Danh sách đội tuyển, các câu lạc bộ và các vận động viên cũng được cập nhật mới nhất. Gane thủ sẽ một lần nữa được trải nghiệm cảm giác thi đấu chuyên nghiệp bên cạnh những cái tên nổi tiếng từ làng bóng rổ NBA.

Thundercats

Hệ máy: DS | **Phát triển:** Aspect Digital Entertainment | **Phát hành:** Namco Bandai
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 25/10/2012

Dựa trên loạt phim hoạt hình ăn khách Thundercats, trò chơi hành động lấy bối cảnh Thundera sau khoảng thời gian thịnh vượng và hòa bình đã rơi vào tuyệt vọng. Quốc gia đối mặt với nguy cơ hủy diệt bởi quân đội Lizard mà kẻ đứng đầu là phù thủy ác Mumm-Ra. Vào vai Lion-O, game thủ sẽ cùng những người bạn chiến đấu với các lực lượng xấu xa để cứu lấy vương quốc.

Code of Princess

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Agashima | **Phát hành:** Atlus | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 09/10/2012

Một game nhập vai hành động được thiết kế riêng cho Nintendo 3DS pha trộn giữa lối chơi đối kháng và game cuộn cảnh truyền thống với các nhân vật có kỹ năng riêng biệt. Chế độ co-op hỗ trợ lên đến 4 người chơi cho phép hợp tác cùng nhau vượt qua các thách thức hoặc cũng có thể chiến đấu chống lại nhau trong các màn chơi cạnh tranh.

Ragnarok Odyssey

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** Game Arts | **Phát hành:** Xseed Games | **Thể loại:** Nhập vai
Ngày phát hành: 18/10/2012

Ragnarok Odyssey là trò chơi nhập vai với nhịp độ nhanh tập trung vào các trận đánh cận chiến. Dựa trên thần thoại Bắc Âu, bối cảnh trò chơi được thiết lập trong một thế giới nơi mà con người và những tên khổng lồ luôn chiến đấu chống lại nhau sau cái chết của các vị thần cổ đại. Game hỗ trợ chế độ chơi hợp tác lên đến 4 người thông qua kết nối ad-hoc hay cùng chơi trực tuyến.

Bad Piggies

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Rovio | **Phát hành:** Rovio | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 27/09/2012

Game thủ có bao giờ thắc mắc liệu trò chơi Angry Birds sẽ như thế nào nếu chơi dưới góc nhìn của những con lợn xanh? Rovio sẽ giải đáp câu hỏi đó qua phiên bản Angry Birds mới mang tên Bad Piggies. Game sẽ không còn bắt gặp hình ảnh ná cao su mà thay vào đó cốt truyện sẽ được đảo ngược và người chơi sẽ cảm thông hơn với hoàn cảnh của các con lợn.

Zombie Driver HD

Hệ máy: Android | **Phát triển:** EXOR Studios | **Phát hành:** EXOR Studios | **Thể loại:** Đua xe
Ngày phát hành: 17/10/2012

Game thủ phát hiện mình bị mắc kẹt trong một thành phố đầy xác sống, cách duy nhất để sống sót là sử dụng kỹ năng lái xe để tiêu diệt đám zombie và cứu những người khác. Zombie Driver HD còn cung cấp các màn đấu trùm ấn tượng, các nhiệm vụ phá hủy và các loại xe đặc chủng như xe cứu hỏa, xe ủi đất thậm chí cả một chiếc xe tăng cho người chơi tha hồ tung hoành.

VTC GAME PHÁT TRIỂN BINGO HỖ TRỢ ĐỘT KÍCH

Tập quán dùng game mini trên trang chủ để hỗ trợ các tựa game chính của thế giới đang được không ít các nhà phát hành Việt áp dụng. Bingo là một webgame như vậy.

BẮN BINGO, ĂN VẬT PHẨM

Được VTC Game phát triển từ đầu đến cuối, Bingo mang nhiều màu sắc hành động, phù hợp với "người anh" Đột Kích. Trò chơi ra đời không chỉ để thỏa mãn cơn khát game thuần Việt của các game thủ ta trong bối cảnh "bội thực" game "nhập ngoại", mà còn giúp các tay súng casual tiêu khiển nhẹ nhàng mà … có thưởng. Chơi là xơi!

Tham gia Bingo, người chơi chỉ cần nhắm bắn những mục tiêu xuất hiện nhanh trên màn hình, với mỗi lần bắn trúng hệ thống sẽ lưu lại điểm để trao thưởng. Mục tiêu ngẫu bay ra trên màn hình bao gồm: bí ngô, dưa hấu, chuối, hình nhân SWAT...Với những loại đạn khác nhau như đạn vàng, bạc, đồng, kim cương xác suất bắn trúng cũng khác nhau.

Cơ cấu giải thưởng của trò chơi rất phong phú: Báu vật vĩnh viễn, súng Anaconda RD, AK47 Scope RD, Kriss Super V-Tiger…Ngoài các giải thưởng trong game, người chơi còn có cơ hội trúng các giải thưởng hấp dẫn như : 10 Ô TÔ KIA MORNING, Apple MacBook Pro, iPhone 4S.

Giao diện trong game Bingo

Tham gia chơi game Bingo tại địa chỉ:http://cf.go.vn/bingo

GAME KHÔNG CHỈ DÀNH CHO TÍN ĐỒ FPS

Mặc dù gameplay khá giống với đàn anh Đột Kích nhưng Bingo có giao diện dễ chơi hơn rất nhiều. Những mục tiêu di chuyển theo một hướng duy nhất không giống như các mục tiêu trong game Đột Kích nên khả năng bắn trúng cao hơn. Hơn nữa, chỉ cần đăng ký một tài khoản, truy cập vào website ***http://cf.go.vn/bingo*** là ngay lập tức có thể chơi ngay.

Vì vậy, chỉ sau ba ngày mở cửa 100 báu vật CF vĩnh viễn đã tìm được chủ nhân, 17.000 game thủ trúng thưởng.

Giám đốc sản phẩm Đột Kích đồng thời là giám đốc phát hành game Bingo - Anh Lê Minh Ngọc cho biết: *"Nhằm tăng thêm phần thú vị của trò chơi, Bingo sẽ liên tục được update, phiên bản tháng sau sẽ có những vật phẩm mới thú vị hơn phiên bản này. Hiện tại phiên bản cho mobile đang được gấp rút hoàn thành."*

METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

ĐIỂM BÙNG NỔ

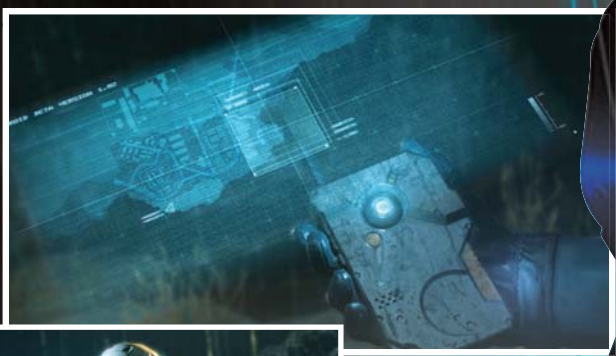
Tâm điểm của lễ kỷ niệm 25 năm dòng game Metal Gear vào cuối tháng 8 vừa qua chính là việc hãng phát triển Kojima Productions chính thức công bố Metal Gear Solid: Ground Zeroes, phiên bản chính thức thứ 9 của dòng game Metal Gear.

BIG BOSS TRỞ VỀ VAI CHÍNH

Metal Gear là một trong những dòng game lớn nhất của Konami và được xem là dòng game tiên phong ở thể loại hành độ ẩn nấp (stealth action). Ra mắt lần đầu vào năm 1987, tính đến nay các phiên bản Metal Gear đã đạt doanh số 31 triệu bản trên khắp thế giới tính đến tháng 3 năm 2012. Nhân dịp kỉ niệm 25 năm ra đời của dòng game, Hideo Kojima, cha đẻ của Metal Gear, đã chính thức công bố phiên bản thứ 9 của dòng game sẽ là Metal Gear: Ground Zeroes (MGS: GZ). Trò chơi sẽ phát hành trên ba hệ máy PC, Xbox 360, PS3 và ứng dụng engine đa nền mới mang tên Fox Engine do Kojima Productions phát triển. Nhân vật chính của MGS: GZ đã được Kojima xác nhận là Big Boss, nhân vật chính của phiên bản Metal Gear Solid 3: Snake Eater trước đây. MGS:GZ sẽ đóng vai trò như một phần trước (prequel) của Metal Gear Solid 5 mà Kojima Productions sẽ phát triển trong tương lai.

Ngay khi hoàn thành Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Hideo Kojima đã có một vài ý tưởng cho phiên bản tiếp theo của dòng game. Ông cho biết lịch sử dòng game Metal Gear luôn có những "khoảng tối" và nhân vật chưa được khám phá hết thông qua các phiên bản đã phát hành trước đây như Raiden, The Boss, Grey Fox… Nếu như Raiden sẽ đóng vai chính trong phiên bản Metal Gear Rising: Revengeance ra mắt vào năm sau, thì "cựu binh" Big Boss sẽ một lần nữa sắm vai nhân vật chính trong MGS: GZ sau phiên bản thứ ba Snake Eater phát hành năm 2004. Với cá tính mạnh mẽ, Big Boss hứa hẹn một lần sẽ đem đến cho các fan dòng game Metal Gear một góc nhìn mới sâu sắc hơn về chủ đề chính của dòng game từ trước đến nay là về chiến tranh và hòa bình, lý tưởng của những chiến binh…

MGS: GZ sẽ là game đầu tiên của Kojima Productions ứng dụng Fox Engine mà hãng đã phát triển và công bố vào năm 2011. Với xu thế phát triển game đa nền, bộ Fox Engine có thể ứng dụng để phát triển các game về sau của Kojima Productions trên nhiều hệ máy khác nhau như PC, PS3, Xbox 360 với chất lượng tương đồng và thời gian hoàn thiện được rút ngắn. Sức mạnh của Fox Engine cho phép nhà thiết kế Hideo Kojima mở rộng thêm lối chơi cũng như sự tương tác của nhân vật trong MGS: GZ. Theo đó, lần đầu tiên trong lịch sử series Metal Gear, lối chơi tự do (open world) sẽ xuất hiện như là lối chơi chính của MGS: GZ. Tinh thần của MGS: GZ vẫn sẽ là hành động ẩn nấp, nhưng cách thức tiếp cận mục tiêu, hoàn thành nhiệm vụ là hoàn toàn tự do và sáng tạo. Ngoài ra, theo tiết lộ của Kojima, yếu tố thời gian thực ngày và đêm cũng sẽ được đưa vào trò chơi,



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Kojima Productions

PHÁT HÀNH
Konami

NGÀY PHÁT HÀNH
Chưa công bố

ESRB (TUỔI)
RP

thể hiện qua thời tiết, ánh sáng, môi trường và cả sự xuất hiện của quân địch. Tùy theo thời điểm và thời tiết trong ngày, lính canh sẽ có đồng phục khác nhau và ứng xử khác nhau.

BỐI CẢNH

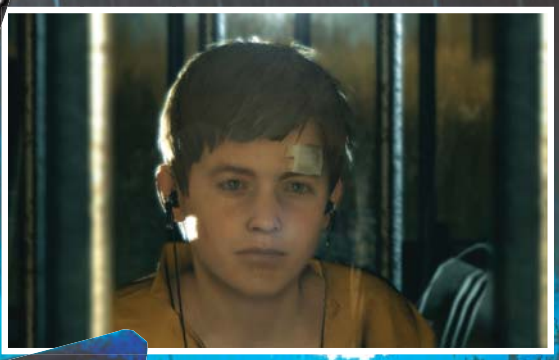
Về bối cảnh của MGS: GZ, tuy Konami chưa chính thức xác nhận về thời điểm lịch sử của trò chơi, nhưng dựa theo đoạn trailer của game từng trình chiếu tại hội chợ PAX Prime 2012, nhiều khả năng MGS: GZ lấy bối cảnh năm 1974, không lâu sau chuỗi sự kiện của phiên bản Metal Gear Solid: Peace Walker trên hệ máy PSP. Trong đoạn trailer, một số thông tin về cốt truyện đã được hé lộ, trong đó hai nhân vật cũ trong Peace Walker là Paz và Chico đã bị một nhóm quân sự bí ẩn bắt nhốt tại một doanh trại tuyệt mật của Mỹ mang tên "Camp Omega" ở Cuba. Người đứng đầu nhóm quân sự này là một nhân vật có gương mặt đầy sẹo và biến dạng, và đoạn cuối của trailer cũng cho thấy tên của nhóm quân sự này là XOF – một kiểu đảo ngược của FOX, đơn vị đặc nhiệm mà Naked Snake (Big Boss) đã công tác trong phiên bản Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Nhiệm vụ của Snake trong đoạn phim là phải đột nhập vào doanh trại của XOF để giải cứu hai nhân vật trên.

Đoạn trailer kết hợp demo của MGS: GZ tuy chỉ dài 15 phút nhưng cũng đem lại rất nhiều ấn tượng cho người xem về mặt đồ họa và lối chơi. Fox Engine cho thấy chất lượng đồ họa của MGS: GZ thông qua hiệu ứng ánh sáng phản chiếu qua nước mưa khá chân thực và tất cả đều hoàn toàn là thời gian thực. Mức độ chi tiết thể hiện rõ nhất qua bộ trang phục ngụy trang đen bóng của Snake và cả gương mặt… nhăn nheo già nua của anh chàng. Điều này khiến một số game thủ tỏ vẻ không hài lòng với bộ dạng mới của Snake và chính Hideo Kojima phải đăng đàn đính chính do độ chi tiết gương mặt của Snake quá cao nên mới có vẻ già như vậy. Về lối chơi, yếu tố ngụy trang lẫn vào môi trường của phiên bản 3 và 4 đã biến mất, thay vào đó là phong cách ẩn nấp sau các chướng ngại vật cổ điển. Khá giống với phiên bản Peace Walker, ở MGS: GZ thì Snake có thể yêu cầu cứu viện từ trực thăng để di chuyển hoặc tiếp tế đạn dược. Yếu tố tự do trong lối chơi của MGS: GZ ở đoạn trailer chưa thể hiện nhiều, chỉ thông qua việc Snake có thể sử dụng xe jeep của đối thủ để di chuyển trong màn chơi.

BƯỚC ĐỆM CHO MỘT SIÊU PHẨM MỚI

Còn rất nhiều những bí mật xung quanh Metal Gear Solid: Ground Zeroes, từ dàn nhân vật, bối cảnh cho đến cách chơi chủ đạo. Đoạn demo tại PAX Prime 2012 chỉ thể hiện một phần rất nhỏ về mặt đồ họa và lối chơi của trò chơi. Những bí ẩn xung quanh nhóm XOF, số phận của Big Boss sau sự kiện của Peace Walker, những nhân vật sẽ hỗ trợ Snake trên con đường thực hiện nhiệm vụ… là những chủ đề mà các fan vẫn đang thắc mắc và bàn luận sôi nổi. Hi vọng trong thời gian tới, Hideo Kojima sẽ hé lộ thêm cho chúng ta những thông tin về Metal Gear Solid: Ground Zeroes. Với việc Ground Zeroes chỉ là một game "đệm" cho Metal Gear Solid 5, chúng ta có thể yên tâm rằng dòng game Metal Gear Solid sẽ tiếp tục phát triển nhiều phiên bản nữa chứ không phải là 'chương cuối" của dòng game như nhiều tin đồn trước đó.

CẨM TÚ



NHỮNG GAME ĐÁNG CHÚ Ý NHẤT PAX PRIME 2012

Hội chợ Penny Arcade Expo 2012 (PAX 2012) đã diễn ra sôi động từ ngày 31/8 đến 2/9/2012 tại Seatle, Washington với hàng loạt những thông tin mới về những tựa game sắp ra mắt. Chúng ta hãy cùng điểm qua những game đáng chú ý nhất được giới thiệu tại hội chợ PAX năm nay nhé.

1. ASSASSIN'S CREED III

HÃNG PHÁT HÀNH: **Ubisoft** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **Ubisoft Montreal** | THỂ LOẠI: **Hành động**
HỆ MÁY: **PS3, Xbox 360, PC, Wii U** | NGÀY PHÁT HÀNH: **30/10/2012**

Assassin's Creed III lấy bối cảnh chiến tranh nước Mỹ vào giữa thế kỷ 18 với sự xuất hiện của nhân vật mới là Connor Kenway, bên cạnh nhân vật chính của dòng game trước đây là Desmond Miles. Với thời điểm trong game thay đổi, Connor sẽ có những kỹ năng và vũ khí mới giúp cho việc ám sát của mình thuận tiện hơn. Với diễn biến trò chơi kéo dài lịch sử chiến tranh của Mỹ trong thế kỷ 18 đến thế kỷ 19, Connor sẽ gặp gỡ và làm đồng minh cho những nhân vật vĩ đại của lịch sử Mỹ như George Washington, Benjamin Franklin, Thomas Jefferson, Charles Lee… Ubisoft cho biết Assassin's Creed III sẽ là phiên bản có qui mô lớn nhất trong dòng game cả về lối chơi lẫn cốt truyện.

2. GOD OF WAR: ASCENSION

HÃNG PHÁT HÀNH: **Sony** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **Sony** | THỂ LOẠI: **Hành động**
HỆ MÁY: **PS3** | NGÀY PHÁT HÀNH: **12/3/2012**

God of War: Ascension giới thiệu tại PAX 2012 hệ thống những tên trùm mới và tính năng lần đầu tiên được đưa vào dòng game là chơi mạng. Những tên trùm khổng lồ mang biệt danh Furies sẽ tiếp tục "chăm sóc" nhân vật chính Kratos với những pha đối đầu kinh điển như ở những bản trước. Ngoài hệ thống trùm, God of War: Ascension cũng giới thiệu thêm hệ thống chơi mạng, trong đó cho phép người chơi tùy biến nhân vật của mình và tham gia vào các trận chiến online với bạn bè hoặc phối hợp cùng nhau diệt trùm.

3. GEARS OF WAR: JUDGMENT

HÃNG PHÁT HÀNH: **Microsoft** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **Epic Games** | THỂ LOẠI: **Hành động**
HỆ MÁY: **Xbox 360** | NGÀY PHÁT HÀNH: **Quý 2/2012**

Tại PAX 2012, Gears of War: Judgement đã công bố chế độ chơi mạng mới Free-for-All đi kèm 2 bản đồ có tên gọi là Gondola và Library. Free-for-All là chế độ chơi tự do, trong đó không phân chia theo đội mà các chiến binh phải tự chiến đấu để sống còn. Đây là chế độ chơi quen thuộc ở đa số các game bắn súng khác nhưng là lần đầu tiên được đưa vào dòng game Gears of War. Cuộc chiến trong Gears of War: Judgement sẽ xoay quanh Damon Baird, nhân vật quen thuộc trong 3 phiên bản trước trong cuộc chiến chống thế lực Locust.

4. HALO 4

HÃNG PHÁT HÀNH: **Microsoft Games Studios** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **343 Industries**
THỂ LOẠI: **Hành động – Bắn súng** | HỆ MÁY: **Xbox 360** | NGÀY PHÁT HÀNH: **6/11/2012**

Halo 4 chứng kiến sự trở lại của chiến binh huyền thoại của dòng game là Master Chief và nhân vật AI Cortana. Không giống các phiên bản trước được phát triển bởi Bungie, Halo 4 được phát triển bởi hãng 343 Industries và sẽ có mục chơi cốt truyện hoàn chỉnh với sự tham gia của 4 người ở chế độ coop hoặc 1 người solo. Lấy bối cảnh hành tinh mới Forerunner, Halo 4 sẽ có lối chơi hành động thám hiểm, khám phá thay vì chỉ đơn thuần bắn súng "qua cảnh" như các phiên bản trước.

5. HITMAN: ABSOLUTION

HÃNG PHÁT HÀNH: **Square Enix** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **IO Interactive** | THỂ LOẠI: **Hành động ẩn nấp** | HỆ MÁY: **Xbox 360, PC, PS3** | NGÀY PHÁT HÀNH: **20/11/2012**

Anh chàng sát thủ đầu trọc 47 đã quay lại ở phiên bản mới của Hitman mang tên Absolution. Ở phiên bản mới này, 47 bị săn đuổi bởi cả hai thế lực là thế giới ngầm và cảnh sát và phải tìm cách thoát khỏi gọng kìm này. Bên cạnh lối chơi hành động ẩn nấp chủ đạo, 47 còn có khả năng mới mang tên "Instinct", giúp anh chàng nhận định môi trường và kẻ địch xung quanh, tương tự như "Detective Mode" trong Batman: Arkham Asylum. Tại PAX 2012, một nét mới trong lối chơi của Hitman: Absolution được giới thiệu đó là "Contracts", trong đó người chơi sẽ nhận được một hợp đồng ám sát online của một người chơi khác gửi đến và thực hiện.

6. METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

HÃNG PHÁT HÀNH: **Konami** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **Kojima Productions** | THỂ LOẠI: **Hành động ẩn nấp**
HỆ MÁY: **PS3, Xbox 360, PC** | NGÀY PHÁT HÀNH: **chưa công bố**

PAX 2012 diễn ra đúng vào dịp dòng game Metal Gear kỷ niệm 25 năm ngày ra mắt phiên bản đầu tiên, và đây cũng là dịp tốt để "cha đẻ" của dòng game Hideo Kojima công bố phiên bản mới nhất mang tên Metal Gear Solid: Ground Zeroes. Lấy bối cảnh sau phiên bản Peace Walker trên hệ máy PSP, Ground Zeroes đưa Naked Snake vào nhiệm vụ giải cứu hai nhân vật đã từng gắn bó với anh với phiên bản trước là Chico và Paz. Điểm ấn tượng nhất mà Metal Gear Solid: Ground Zeroes tạo được ở PAX 2012 là đồ họa của trò chơi cực kỳ chi tiết và thể hiện nhiều hiệu ứng ánh sáng và bóng đổ phức tạp do được dựng bằng engine Fox do Kojima Productions phát triển.

7. THE LAST OF US

HÃNG PHÁT HÀNH: **Sony Computer Entertainment** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **Naughty Dog**
THỂ LOẠI: **Hành động phiêu lưu** | HỆ MÁY: **PS3** | NGÀY PHÁT HÀNH: **Quý 2/2013**

The Last of Us là câu chuyện xoay quanh 2 nhân vật sống sót sau một đại dịch virus toàn cầu là Joel, một tay buôn súng và dược phẩm và Ellie, một cô bé 14 tuổi có trí thông minh và nhạy cảm. Trong game, người chơi sẽ điều khiển Joel, trong khi đó Ellie sẽ do máy điều khiển và hỗ trợ Joel trong các tình huống giải đố hoặc chiến đấu. Về mặt lối chơi, The Last of Us chủ yếu xoay quanh việc bắn súng và cận chiến, đôi khi sẽ đưa vào yếu tố hành động ẩn nấp nhằm giúp nhân vật lẩn tránh sự tấn công của kẻ thù. Những đối thủ mà bộ đôi Joel và Ellie sẽ đối mặt bao gồm Rufus, những người đột biến nhiễm virus đã gây nên thảm họa, và Survivor, những người sống sót sau đại dịch luôn truy sát hai nhân vật chính.

8. FAR CRY 3

HÃNG PHÁT HÀNH: **Ubisoft** | HÃNG PHÁT TRIỂN: **Ubisoft Montreal**
THỂ LOẠI: **Hành động** | HỆ MÁY: **Xbox 360, PS3, PC** | NGÀY PHÁT HÀNH: **4/12/2012**

Far Cry 3 quay trở lại bối cảnh rừng nhiệt đới quen thuộc của mình, và lần này nhân vật chính Jason Brody sẽ phải tìm cách tồn tại và trốn thoát khỏi một hòn đảo hoang trong sự truy sát của những thế lực thù địch. Ở Far Cry 3 sẽ có một số những thay đổi trong lối chơi với sự bổ sung yếu tố nhập vai như điểm kinh nghiệm, cây kỹ năng và hệ thống chế tạo trang bị vũ khí. Ngoài ra, yếu tố hành động "sand-box" cũng được nhấn mạnh ở Far Cry 3 bên cạnh lối chơi bắn súng truyền thống. Người chơi còn được cung cấp thêm công cụ "Map Editor" để thiết kế các màn chơi trong Far Cry 3 mà mình thích.

CẨM TÚ

Đi tiếp hành trình hậu Tây Du

Tây Du Ký là một trong những tác phẩm "tiên hiệp" đầu tiên của thế giới. Đến nay, câu chuyện về 4 thầy trò Đường Tăng cùng các thế lực tiên, ma, yêu, quỉ vẫn chưa dứt, không ngoại trừ thế giới game.

Ngay từ khi vừa phát hành, Tây Du Ký đã thu hút sự quan tâm của đông đảo game thủ trong và ngoài nước với loạt hình ảnh đẹp mắt, cốt truyện thu hút và tính năng hoàn hảo. Game nhập vai trực tuyến mang đậm tính chất tiên hiệp và thần thoại này được kỳ vọng sẽ tiếp nối con đường thành công rực rỡ của các game đi trước cùng thể loại.

Nội dung về thế giới "hậu Tây Du", sau chuyến thỉnh kinh viên mãn của 4 thầy trò Đường Tăng, đã được thử nghiệm vào 21/09/2012. Nhà phát hành FPT Online tỏ ra tâm huyết với game 2.5D thuộc thể loại trò chơi nhập vai trực tuyến (MMORPG) này.

TÌNH "BẤT NGỜ"

Sau tuần lễ thử nghiệm đầy bận rộn với 2 máy chủ Đường Tam Tạng và Tôn Ngộ Không, thế giới hậu Tây Du bước sang giai đoạn thử nghiệm mở rộng Open Beta vào ngày 21/09 với máy chủ Bạch Cốt Tinh cùng hàng loạt sự kiện hấp dẫn trong và ngoài game nhằm hỗ trợ cho con đường tu nghiệp của game thủ dễ dàng hơn.

Ngoài triết lý nhân văn sâu sắc xuyên suốt cốt truyện thỉnh kinh quen thuộc, trò chơi còn đề cập đến mối tình kỳ lạ và day dứt của Bạch Cốt Tinh và Tôn Ngộ Không, được tái hiện bởi hình ảnh của hai đại sứ Mi Du và Ngô Kiến Huy cùng hàng loạt đoạn phim vui nhộn, hài hước về 2 nhân vật này, làm tươi mới thế giới tiên ma thần, khiến cho game mê hoặc và hấp dẫn hơn.

LỤC ĐẠI MÔN PHÁI

Khác với những game cùng thể loại, thế giới "hậu Tây Du" không phải là cuộc tranh đấu giữa những môn phái với nhau nhằm tranh hùng xưng bá, mà là cuộc chiến đồng lòng hợp lực của Lục Đại Môn Phái cùng diệt yêu trừ ma, đem lại cuộc sống an bình cho nhân gian.

LĂNG YẾN

Đệ tử Lăng Yến di chuyển linh hoạt, đến không ai hay, đi không ai biết, vô cùng thần bí. Tuyệt kỹ chuyển vận và khống chế của Lăng Yến trong nhân gian là độc tôn, sử dụng cạm bẫy độc môn để tấn công đối thủ, gây sát thương, bạo kích rất cao.

Vũ khí: Song Trảo.

QUẢNG HÀN

Truyền thuyết kể về đệ tử Quảng Hàn rằng họ là môn sinh của thiên đạo, thao túng sấm sét, thâu tóm càn khôn, vô cùng ngạo mạn. Có nội công cao, lôi công gây sát thương chí mạng cho đối thủ, nhưng khống chế mục tiêu có hạn, sinh mệnh tương đối yếu.

Vũ khí: Song Kiếm.

NGŨ TRANG

Đệ tử Ngũ Trang nổi tiếng với tuyệt kỹ phục hồi sinh mạng, phòng thủ và sinh mệnh cao, là thành phần không thể thiếu trong các cuộc giao đấu vì khả năng bảo vệ, phục hồi sinh mạng cho đồng đội.

Vũ khí: Song Phiến.

SƯ ĐÀ

Tương truyền tiên sĩ Sư Đà gan dạ hơn người, phong thái lạnh lùng, dù cho trời đất chia đôi, không việc gì có thể làm họ thay đổi sắc mặt. Tuyệt kỹ Sư Đà có Băng công làm giảm tốc, định thân mục tiêu và gây sát thương, khống chế đối thủ, rất hiệu quả khi chiến đấu trong Tổ đội.

Vũ khí: Song Luân.

THIÊN VƯƠNG

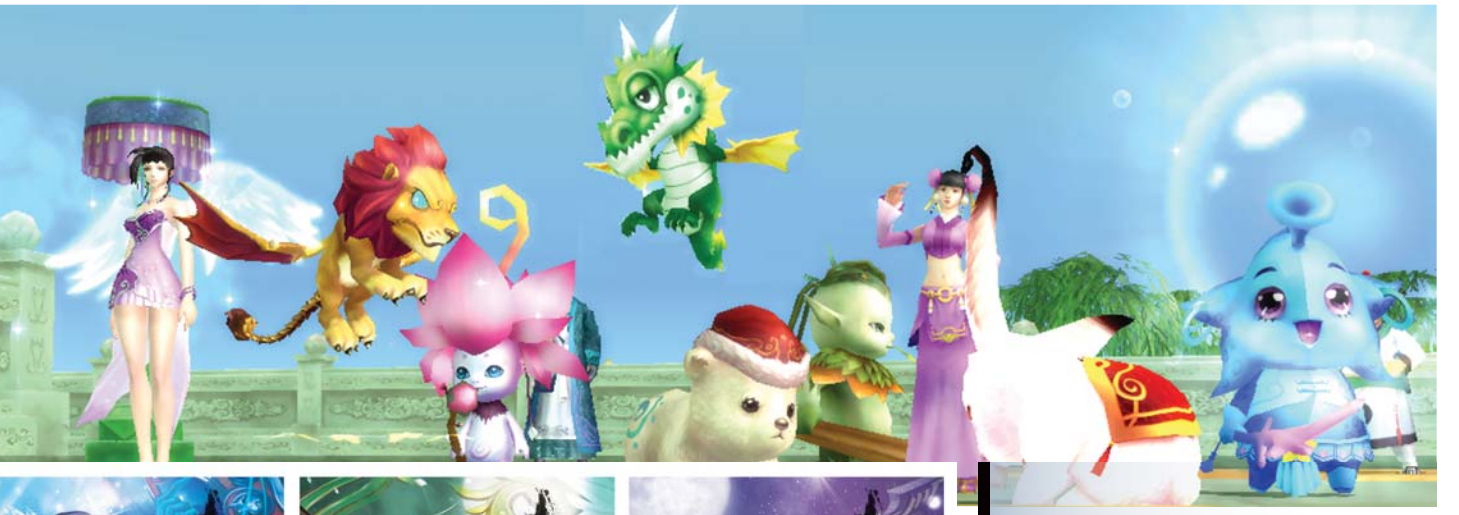
Thiên Vương phái tài trí siêu phàm, có kỹ năng phòng ngự tầm xa, sinh mệnh rất cao, sử dụng Huyền Công sát thương đối thủ, khiến đối phương tự tấn công chính bản thân mình. Nhân sĩ võ lâm thường gọi là gậy ông đập lưng ông.

Vũ khí: Thương và Khiên.

PHỔ ĐỀ

Phổ Đề là môn phái có truyền thống tấn công, sát thương ngoại công cao, có thể duy trì tấn công. Kỹ năng tăng sức ngoại công và sát thương bằng Hỏa công là chính. Nhưng Phổ Đề lại có yếu điểm duy nhất là sát thương mục tiêu đơn lẻ tương đối yếu.

Vũ khí: Song Đao.



LÀN GIÓ MỚI

Tây Du Ký còn có thêm rất nhiều tính năng hấp dẫn khác đang chờ bạn khám phá. Thế giới hậu Tây Du là điểm nóng của thị trường cuối năm 2012. Được biết, FPT Online đã đầu tư hàng tỷ đồng, với mong muốn mang đến cho cộng đồng game thủ cả nước một sân chơi trực truyến lành mạnh, đỉnh cao với nhiều tính năng "độc nhất vô nhị" của game, cùng hàng loạt những sự kiện thú vị, khó quên xuyên suốt hành trình thỉnh kinh, trảm ma, phục yêu.

Cùng tham gia tìm hiểu thông tin về game tại: http://htd.gate.vn/
Fanpage: http://www.facebook.com/hau.taydu

TU CHÂN VÀ SINH SỐNG

TU TIÊN

Người chơi đạt đến cấp 100 và vượt qua Cửu Trùng Thiên Kiếp sẽ đắc đạo thành tiên, đồng thời được mọc cánh tiên. Cánh tiên có nhiều tốc độ, không chỉ giúp người chơi di chuyển nhanh hơn, cộng thêm chỉ số thuộc tính người chơi mà còn như một món trang phục kỳ ảo và đẹp đẽ của game.

Với hàng trăm phụ bản và map hoạt động trải đều từ đẳng cấp 10 trở lên, trò chơi này xứng đáng là game có hệ thống phụ bản đa dạng và hấp dẫn nhất Việt Nam hiện nay. Một số phụ bản không thể bỏ qua: Tiên chiến, Ma chiến, Phong Vân Kỳ, Tám Mốt Kiếp Nạn, Thủy Nguyệt Kính Hoa, Tứ Hải Hàng Yêu .v.v.

HỆ THỐNG MINIGAME NỔI BẬT

Thay vì cày game bằng cách đi hái lượm, khai khoáng, đánh quái để tăng kinh nghiệm, giờ đây người chơi hoàn toàn có thể được thỏa sức kiếm điểm bằng các trò chơi Nhảy audition, chơi Kim cương, Chém trái cây, Vượt Hỏa Diệm Sơn, hay bày binh bố trận khi chơi Thập Diện Mai Phục. Ngoài điểm kinh nghiệm, một khối lượng đáng kể tiền vàng và đồ vật sẽ rơi ra khi chơi các minigame này.

HỆ THỐNG TRÂN THÚ ĐẶC SẮC

Nếu như trong những game trước, thú nuôi chỉ có tác dụng làm đẹp hoặc được bổ sung thêm vài tính năng hỗ trợ đơn giản, thì trong Hậu Tây Du, thú nuôi trở thành một trong những yếu tố quan trọng để thể khẳng định độ mạnh/yếu của một cao thủ. Đặc biệt, Pháp Trận Huyễn Thú, một loại trận pháp được hình thành từ năm loại huyễn thú thuộc năm hệ khác nhau chính là một trong những điểm mới lạ và thú vị của game. Pháp trận này giúp cho nhân vật có thể gia tăng đáng kể sức mạnh của bản thân như: tăng lượng sinh mệnh, tăng điểm chính xác, tăng né tránh, gia tăng bạo kích, gia tăng bạo kháng.

HỆ THỐNG THÚ CƯỚI SINH ĐỘNG

Ngoài Trân thú luôn song hành, mỗi nhân vật còn có nhiều Thú cưỡi. Trò chơi là nơi hội tụ của những mãnh thú bước ra từ trong truyền thuyết: phượng hoàng, hệ thống rồng ngũ sắc, thanh xà, bạch xà, cáo chín đuôi, kỳ lân, sư tử, gấu trúc, rùa, đà điểu, chim hạc, ngựa,...

CHỨC NĂNG KẾT BÁI PHONG PHÚ

Bạn tìm được tri kỷ cùng mình phiêu bạt giang hồ, thế thì Kết Hôn chính là lời hứa cam kết vững chắc nhất dành cho người mình yêu mến. Đôi Tân lang-Tân nương sẽ được trải nghiệm mọi cung bậc cảm xúc y như kết hôn ngoài đời thực khi cùng nhau đi tìm và trao nhau lễ tơ hồng, treo chuông nguyện cầu, mặc áo hỷ hồng, làm lễ dạm hỏi, viết thiệp mời khách, đặt tiệc và phòng tiệc cưới, cùng làm Lễ kết bái phu thê, bắn pháo hoa, nhảy dạ hội, mở gói quà, và động phòng hoa chúc…

"NÓNG HỔI MỚI RA LÒ"

CS: GLOBAL OFFENSIVE

HỆ MÁY: PC, MAC, PS3, Xbox 360
THỂ LOẠI: Bắn súng
PHÁT TRIỂN: Valve
PHÁT HÀNH: Valve
NGÀY PHÁT HÀNH: 21/08/2012

Là phần tiếp theo của Counter-Strike 1.6 nổi tiếng, CS: Global Offensive giới thiệu chế độ chơi, bản đồ vũ khí và nhân vật mới. Ngoài ra, trò chơi cũng được nâng cấp đáng kể về mặt đồ họa, cải tiến hệ thống tìm trận đấu và bảng xếp hạng. Bên cạnh đó, các bản đồ cũ như de_dust được thiết kế lại nhằm tạo cảm giác thân thuộc cho người chơi.

BORDERLANDS 2

HỆ MÁY: PC, PlayStation 3, Xbox 360
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT TRIỂN: Gearbox Software
PHÁT HÀNH: 2K Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/09/2012

Borderlands 2 chứng kiến một số thay đổi lớn trong cốt truyện lẫn lớp nhân vật. Tập đoàn Hyperion giờ đây đã giành quyền kiểm soát hành tinh Pandora, và ra sức tìm kiếm một nguồn năng lượng giàu mạnh và bí ẩn có tên gọi Eridium.

Lớp nhân vật cũng thay đổi đáng kể trong Borderlands 2. The Siren được cải tiến toàn bộ, Soldier được nâng cấp thành Commando, Hunter bị thay thế thành Assassin và Berzerker thì chuyển thành Gunzerker.

SECRET FILES 3

HỆ MÁY: PC
THỂ LOẠI: Phiêu lưu
PHÁT TRIỂN: Animation Arts
PHÁT HÀNH: Deep Silver
NGÀY PHÁT HÀNH: 13/09/2012

Trò chơi tương tác trỏ và nhấn (point and click) cổ điển trở lại với phần 3, hứa hẹn một cốt truyện uyển chuyển hơn với gameplay phong phú, những thử thách tâm lý đầy thú vị và các quang cảnh tuyệt đẹp.

F1 2012

HỆ MÁY: PC, PlayStation 3, Xbox 360
THỂ LOẠI: Đua xe
PHÁT TRIỂN: Codemasters
PHÁT HÀNH: Codemasters
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/09/2012

Game thủ hâm mộ thể loại đua xe tốc độ xe, có thể thưởng thức tựa game "nóng hổi mới ra lò" của Codemasters mang tên F1 2012. Sau khi tái sinh dòng game đua xe thể thức 1 trong năm 2011, trò chơi đã nhận được hưởng ứng nồng nhiệt từ phía cộng đồng game thủ. Đây là động lực để Codemasters tiếp tục cho ra mắt phiên bản mới, giới thiệu các đội đua, tay đua và vòng đua chính thức từ giải đua xe thể thức F1 thế giới 2012 ngoài đời thực.

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION

HỆ MÁY: PC, MAC
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT TRIỂN: Overhaul Games
PHÁT HÀNH: Overhaul Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/09/2012

Baldur's Gate: Enhanced Edition là bản tổng hợp toàn bộ dòng game Baldur's Gate kinh điển từ trước đến nay, bao gồm cả phiên bản mở rộng Tales of the Sword Coast và một số nội dung mới chưa từng xuất hiện trước đây.

TORCHLIGHT II

HỆ MÁY: PC, MAC
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT TRIỂN: Runic Games
PHÁT HÀNH: Runic Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 20/09/2012

Torchlight II sẽ nối tiếp thành công của phần 1 với gía thành rẻ (chỉ 20 USD). Ngoài ra, trò chơi vẫn trung thành với phong cách hành động, chặt chém, phiêu lưu, khám phá hầm ngục. Đặc biệt phần II sẽ tích hợp tính năng chơi mạng lần đầu tiên, giúp cho game thủ có thể giải trí cùng bạn bè dễ dàng hơn.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – HEARTHFIRE

HỆ MÁY: Xbox 360
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT TRIỂN: Bethesda Softworks
PHÁT HÀNH: Bethesda Softworks
NGÀY PHÁT HÀNH: 04/09/2012

Phiên bản mở rộng DLC mới nhất của Skyrim cho phép game thủ xây dựng ngôi nhà riêng cho mình, với đủ loại phong cách kiến trúc từ phòng thí nghiệm, nhà kho, nhà bếp, giường ngủ…Một trong những tính năng thú vị khác là game thủ có thể nhận nuôi tối đa 2 đứa trẻ. Bạn có thể sắm quần áo cho chúng, mua kẹo và cả đồ chơi. Một cách chơi mang đậm tính giải trí mới lạ đối với dòng game nhập vai thần thoại chặt chém này.

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

HỆ MÁY: PS3, Xbox 360
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT TRIỂN: Bandai Namco Games
PHÁT HÀNH: Bandai Namco Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 11/09/2012

Tekken Tag Tournament 2 trở lại với dàn đấu sĩ 44 người, chưa kể các nhân vật từ DLC. Chế độ thi đấu 2 đấu 2, với các đoàn liên hoàn đẹp mắt, chơi mạng tốt hỗ trợ xem lại, bên cạnh việc cho phép tùy chỉnh nghe nhạc khi chiến đấu.

TRYST

HỆ MÁY: PC
THỂ LOẠI: Chiến thuật
PHÁT TRIỂN: BlueGiant Interactive
PHÁT HÀNH: BlueGiant Interactive
NGÀY PHÁT HÀNH: 14/09/2012

Tryst là trò chơi chiến thuật thời gian thực (RTS) lấy bối cảnh trong tương lai xa, khi mà nhân loại đang bị cuốn vào cuộc chiến với thế lực người ngoài hành tinh được trang bị máy móc, vũ khí chiến đấu hiện đại, Zali.

MARK OF THE NINJA

HỆ MÁY: Xbox 360
THỂ LOẠI: Phiêu lưu
PHÁT TRIỂN: Klei Entertainment
PHÁT HÀNH: Microsoft Game Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 07/09/2012

Mark of the Ninja là trò chơi mặt phẳng cuộn (side-scrolling) thuộc thể loại hành động lén lút do Klei Entertainment phát triển, một sự kết hợp thú vị giữa đồ họa 2D sinh động cùng với cách chơi lén lút, xen lẫn những đoạn phim cắt cảnh đậm chất điện ảnh. Game thủ có thể dễ dàng điều khiển chàng ẩn giả tinh quái với vô số kỹ năng. Các màn chơi cũng được thiết kế trau chuốt với độ khó tăng dần.

NHL 13

HỆ MÁY: PS3, Xbox 360
THỂ LOẠI: Thể thao
PHÁT TRIỂN: Electronic Arts
PHÁT HÀNH: Electronic Arts
NGÀY PHÁT HÀNH: 11/09/2012

NHL 13 là trò chơi mô phỏng bộ môn thể thao khúc côn cầu của EA. Mặc dù còn khá xa lạ đối với game thủ Việt Nam, tuy nhiên những ai yêu thích thể loại này sẽ được trải nghiệm những tính năng độc đáo, sâu sắc, cùng với cách chơi sáng tạo được đánh giá cao.

ENDLESS SPACE PC

THIÊN HÀ BẤT TẬN

Nếu đã từng mong ước thống trị khoảng không gian bao la, Endless Space sẽ là nơi giúp bạn thực hiện ước vọng đó.

Gần như không có cốt truyện, Endless Space chỉ đơn giản là mô tả công cuộc trở thành bá chủ thiên hà của bạn – người lãnh đạo một chủng tộc văn minh nào đó trong thiên hà. Thuộc thể loại 4x (explore, expand, exploit, extermination), những game thủ tìm kiếm một lối chơi đơn giản và dễ hiểu có thể sẽ chùn chân trước Endless Space, nhưng nếu bạn có đủ kiên nhẫn và một chút hiếu kỳ, Endless Space rất có thể sẽ là tựa game lý tưởng của bạn.

Theo truyền thống của thể loại 4x, Endless Space mang đến cho game thủ một lối chơi phức tạp với rất nhiều thông tin được nhồi nhét vào màn hình, bao gồm đủ mọi khía cạnh trong công việc của một nguyên thủ. Khởi động bằng một hệ hành tinh nhỏ bé, người chơi sẽ phải thu thập các loại tài nguyên, phát triển quốc gia, xây dựng nên những hạm đội đầu tiên và tỏa đi khắp thiên hà để tìm kiếm những tinh cầu mới, tạo nên sơ hình của một thế lực lớn trong thiên hà. Một khi đã có được nền tảng vững chắc và quen thuộc với lối chơi của game, đó cũng là lúc người chơi bắt đầu đối mặt với những nền văn minh khác, bất kể bằng lửa đạn trên chiến trường hay những thỏa thuận ngầm sau bức màn đen.

XÂY DỰNG ĐẾ CHẾ

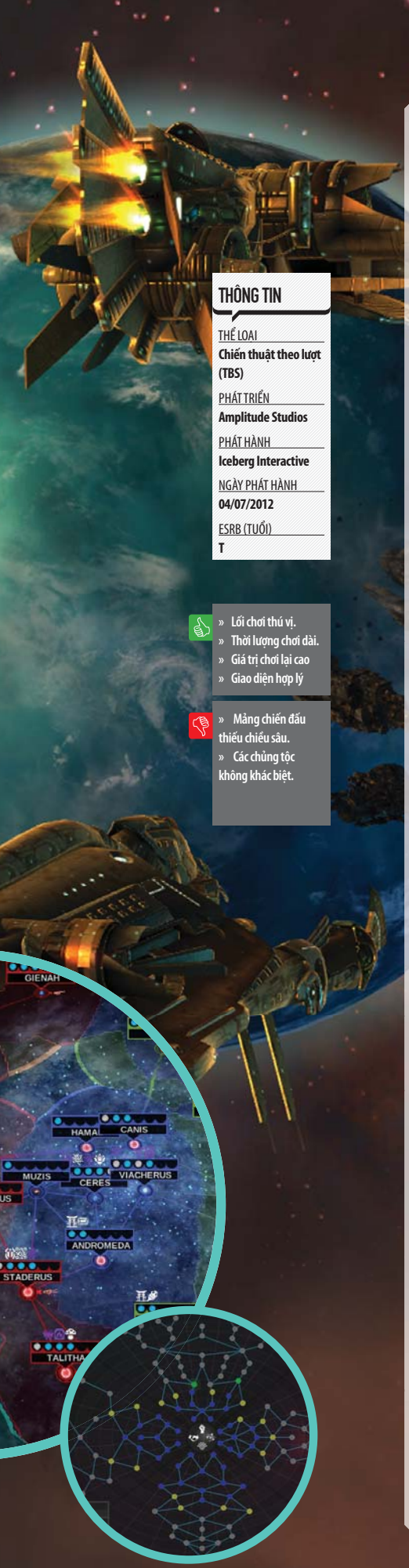
Đúng như cái tên của mình, việc khám phá vũ trụ bao la là một phần rất quan trọng trong game. Dải thiên hà của Endless Space tràn ngập những ngôi sao sở hữu nhiều hành tinh khác nhau, mỗi hành tinh lại có sự khác biệt về kích thước, địa chất, tài nguyên, tạo nên sự hào hứng mỗi khi khám phá ra một hành tinh mới. Bạn có thể bắt gặp những hành tinh với vành đai thiên thạch bao quanh, những khối cầu khí khổng lồ, một thế giới xanh tươi hay những hành tinh hoang mạc. Bốn loại tài nguyên của game bao gồm Food (thực phẩm), Industry (công nghiệp), Dust (bụi) và Science (khoa học) được gọi chung là FIDS. Mỗi hành tinh trong game sẽ sản xuất bốn loại tài nguyên này với sản lượng khác nhau tùy thuộc vào nhiều yếu tố như địa chất, mức độ khai phá hành tinh, các loại tài nguyên chiến lược… Các loại tài nguyên này có ảnh hưởng lẫn nhau, chẳng hạn Food giúp tăng lượng dân số và từ đó tăng sản lượng FIDS tổng thể, Industry có thể chuyển đổi thành Dust hoặc Science… Game thủ cần quyết định mình sẽ tập trung vào khai thác loại tài nguyên nào và ở đâu sao cho có được nguồn thu ổn định nhất.

Hệ thống công nghệ của game tỏ ra rất phong phú và được chia làm 4 nhánh khác nhau, với nhiều liên kết rắc rối cho phép game thủ tìm ra một con đường nghiên cứu thuận lợi nhất. Tuy nhiên, mặc dù có số lượng lớn và còn được bổ sung bằng các công nghệ "độc quyền" cho từng chủng tộc, game thủ sẽ nhận thấy nhiều sự trùng lặp trong các nhánh cây công nghệ của game. Việc chiếm đóng và biến những hành tinh bạn tìm thấy thành thuộc địa (colonization) đòi hỏi nhiều công nghệ khác nhau tùy thuộc vào địa chất và điều kiện của hành tinh đó, nên không phải lúc nào việc chiếm đóng và khai thác tất cả các hành tinh đã tìm ra đều khả thi (và thực tế người chơi chưa hẳn đã có đủ tài nguyên để làm điều đó). Việc tổ chức khai thác tài nguyên thật hợp lý, cung cấp đầy đủ các loại nguyên liệu và khoáng sản cho đế quốc của mình, đồng thời nghiên cứu các công nghệ cần thiết để chiếm đóng sao cho các hệ hành tinh của mình hình thành một thể thống nhất là điều cực kỳ quan trọng trong game. Một quốc gia với các vùng lãnh thổ được kết nối với nhau một cách chặt chẽ sẽ có khả năng phản ứng kịp thời trước các cuộc xâm lăng, trong khi những vùng lãnh thổ quá dài và hoang vắng sẽ trở thành nhược điểm trí mạng và mở đường cho sự sụp đổ của cả một đế quốc thiên hà. Nhưng ngay cả khi bạn sở hữu một lãnh địa quá mức dàn trải, game vẫn cung cấp cho người chơi những thông báo khi một sự kiện quan trọng xảy ra hay một

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	70%
CỐT TRUYỆN	70%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	90%

8.6



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật theo lượt (TBS)

PHÁT TRIỂN
Amplitude Studios

PHÁT HÀNH
Iceberg Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
04/07/2012

ESRB (TUỔI)
T

» Lối chơi thú vị.
» Thời lượng chơi dài.
» Giá trị chơi lại cao
» Giao diện hợp lý

» Mảng chiến đấu thiếu chiều sâu.
» Các chủng tộc không khác biệt.

nghiên cứu được hoàn tất, giúp game thủ có thể theo dõi được những gì đang làm mà không lạc hướng trong lượng công việc khổng lồ của một đế quốc không gian, nhất là vào cuối cuộc chơi.

... VÀ CHIẾN ĐẤU

Việc điều khiển các hạm đội trong Endless Space được thực hiện theo đúng công thức của thể loại theo lượt nhưng có một ít biến tấu của dàn trận không gian. Mỗi hạm đội sẽ chịu hạn chế của một quãng đường đi cố định, và buộc phải di chuyển trên những con đường nối giữa các hệ hành tinh. Điểm đặc sắc nhất trong mảng quân sự của Endless Space là khả năng tự thiết kế các loại chiến hạm cho mình. Game thủ có thể lựa chọn giữa rất nhiều trang thiết bị mang các thuộc tính khác nhau, lắp đặt các loại vũ khí lên chiến hạm và lựa chọn loại động cơ phù hợp. Các loại vũ khí trong game được chia làm ba loại khác nhau là vũ khí động năng (kinetic, tức các loại đạn pháo thông thường), vũ khí năng lượng (beam, như các loại tia laser) và các loại tên lửa (missile). Từ đó, game thủ có thể xây dựng hạm đội của mình nghiêng hẳn về một loại vũ khí nào đó, đồng thời cũng phải lưu tâm đến khả năng chống cự hỏa lực từ các loại vũ khí của đối thủ.

Nếu như trong lúc thực hiện việc quản lý kinh tế và quân sự game thủ phải gắn liền với hàng loạt menu và thông báo được phủ kín màn hình, thì những trận chiến đấu của game lại là nơi để game thủ thưởng thức những hình ảnh hoành tráng của chiến tranh không gian. Mỗi trận đánh trong game bao gồm 3 phase (giai đoạn) khác nhau là tầm xa, tầm trung và tầm gần, và game thủ được quyền lựa chọn một lá bài đặc biệt đầu mỗi lượt để thay đổi năng lực tác chiến của hạm đội, chẳng hạn tăng cường sức mạnh của vũ khí động năng (kinetic) và phải trả giá bằng việc suy giảm uy lực các vũ khí năng lượng (beam). Đặc biệt, nếu bạn chọn đúng lá bài "khắc tinh" với lá bài mà đối thủ chọn, đối thủ sẽ mất đi hiệu ứng từ lá bài đó và cuộc chiến chắc chắn sẽ diễn ra nghiêng về phía người chơi. Đây là một yếu tố khá thú vị giúp các trận chiến trong game có thêm một chút bất ngờ - thứ gia vị mà game thủ của thể loại chiến thuật luôn yêu thích.

KHÔNG THẬT HOÀN HẢO

Mặc dù đã tạo nên được lối chơi rất tốt trong mảng kinh tế - chính trị, nhưng phần quân sự của game lại hơi thiếu chiều sâu. Ý tưởng về ba loại vũ khí khác nhau và khả năng đề kháng chúng có vẻ như thực sự hấp dẫn, nhưng trong thực tế thì không phải vậy. Một hạm đội có sức kháng cự yếu với vũ khí động năng quả thực sẽ bị xé nát trong giai đoạn cận chiến, nhưng nếu hạm đội đó có đủ hỏa lực từ tên lửa và laser, họ sẽ chiếm ưu thế trong giai đoạn chiến đấu tầm xa và từ đó giảm thiểu tổn thương trong cuộc chạm trán cuối cùng. Vì thế, việc lựa chọn kĩ lưỡng các loại vũ khí và thiết bị phòng vệ cho hạm đội thường bị bỏ qua và game thủ luôn nghiêng về xu hướng "đè bẹp" kẻ thù ngay trong đợt chạm trán đầu tiên. Giới hạn tối đa cho một hạm đội chỉ là 15 cũng góp phần giảm bớt sự khốc liệt của một trận chiến không gian, nhưng hiệu ứng hình ảnh và âm thanh rất tốt trong các đoạn phim thể hiện cảnh chiến đấu đã thực hiện tốt việc bù đắp nhược điểm này.

Bên cạnh đó, mặc dù có đến 8 chủng tộc khác nhau và game thủ còn có thể tự thiết kế chủng tộc mới cho mình, gameplay của Endless Space không thực sự khác biệt giữa các chủng tộc. Hai điểm khác biệt hiếm hoi mà game thủ có thể nhận ra là những công nghệ đặc trưng của họ trong cây công nghệ và vẻ ngoài của các loại chiến hạm, còn lại tất cả đều như nhau. Thậm chí game có sự tồn tại khá lạ lùng của "lính đánh thuê": các hero thuộc những chủng tộc trong game sẵn sàng làm thuê cho bất kỳ chủng tộc nào và có hiệu quả như nhau trong chiến đấu. Mặc dù các nhân vật này có vai trò hết sức quan trọng trong chiến đấu bởi kích thước hạn chế của các hạm đội, nhưng nếu nhà phát triển có thể tạo thêm nhiều khác biệt cho các chủng tộc và đặt ra những hạn chế hoặc lợi thế cho các hero này khi đứng trong hàng ngũ chủng tộc mình hoặc kẻ địch sẽ làm trò chơi có chiều sâu hơn.

LỜI KẾT

Trong bối cảnh dòng game chiến thuật không gian đang dần vắng bóng mà đại diện duy nhất còn lại là tựa RTS Sins of the Solar Empire, sự xuất hiện của Endless Space là một thông tin đáng mừng với game thủ game thủ đam mê thể loại dàn trận không gian và chiến thuật theo lượt (TBS). Với lối chơi cân bằng không quá phức tạp cùng nền đồ họa tương đối đẹp mắt, mặc dù còn những điểm yếu riêng của mình nhưng những gì mà Endless Space có được cũng đủ sức khiến game thủ lao vào những cuộc chinh phạt trong không gian bất tận.

PHẠM LÊ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

TORCHLIGHT 2 PC

VÙNG ĐẤT HUYỀN THOẠI

Bạn có nhớ vùng đất Torchlight? Nơi mà khói bụi của các lò quặng che phủ cả mặt trời còn con người thì đắm chìm trong các hang động, thi nhau đào lấy những viên Ember quý hiếm. Nơi mà những rương kho báu đầy ắp đang chờ đợi cùng với đội quân quái vật hùng hậu canh giữ, mà chúng chỉ có thể bị đánh tan đi bởi sức mạnh của các vị anh hùng vô danh.

Tuy nhiên, nếu bạn nhớ đến Torchlight như một vùng đất của truyền thuyết, của phép thần tiên và những điều kỳ diệu thì chắc chắn bạn vẫn chưa thử qua trò chơi rồi. Torchlight là tựa game được xem như "người thừa kế tinh thần" của tượng đài game nhập va i hành động lẫy lừng: Diablo II. Một sản phẩm không thể bỏ qua của "cha đẻ" của dòng game Diablo, mà đặc biệt là anh em nhà Schaefer: Max và Erich Schaefer.

Khi Torchlight ra mắt, trò chơi đã thu hút được nhiều sự chú ý từ cộng đồng game thủ không chỉ vì nó có lối chơi quen thuộc như Diablo, mà đem đến nhiều cải tiến mới lạ, đặc biệt là việc người chơi có khả năng nâng cấp trang bị của mình bất cứ lúc nào, cùng với chức năng đánh cá, nuôi thú. Vào năm 2009 khi Torchlight ra đời, nó đã làm sống lại cơn khát vọng trong game thủ muốn được một lần nữa được tưởng thưởng một trò chơi hành động nhập vai nặng chất "chặt chém" (hack'n'slash) đã đời như Diablo I và Diablo II.

Nhưng, Torchlight chỉ mới làm dịu đi "cơn khát" của game thủ chứ chưa thể làm thỏa mãn họ hoàn toàn. Còn rất nhiều những "hạt sạn" trong Torchlight mà chỉ đến khi phiên bản thứ hai của trò chơi mang tên "Torchlight 2" ra mắt, chúng mới được Runic Games gột bỏ.

NHỮNG MIỀN ĐẤT HỨA

Nói lời tạm biệt với những hang động và hầm ngục tăm tối đến nhàm chán, nói lời chia tay với việc phải ngao du một mình cô đơn, Torchlight 2 đưa người chơi ra thế giới thiên nhiên muôn hình vạn trạng. Lúc thì phủ đầy hương hoa cỏ dại, lúc thì nóng bỏng với những đồn cát sa mạc, lúc thì đưa người chơi đến những khu rừng rậm hoang sơ hiểm độc. Nói chung, Torchlight 2 giải thoát người chơi khỏi những hầm ngục tăm tối và nhàm chán ở Torchlight 1, chịu khó kéo chúng ta đi qua nhiều vùng đất khác nhau

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động / Nhập vai

PHÁT TRIỂN
Runic Games

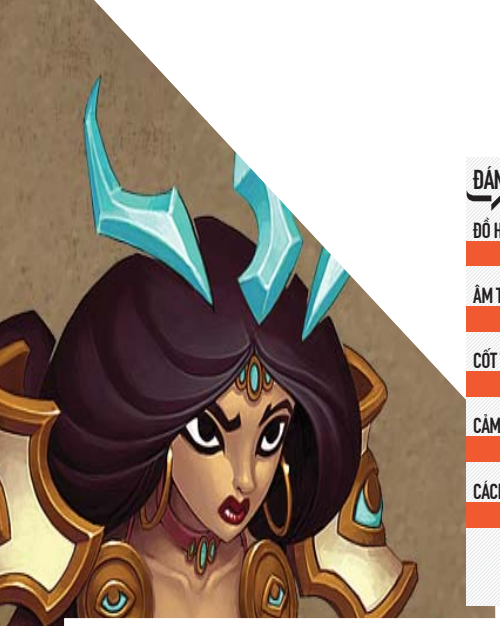
PHÁT HÀNH
Perfect World

NGÀY PHÁT HÀNH
20/09/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Lối chơi xuất sắc, đa dạng
- Nhiều bất ngờ thú vị tạo sự phấn khích
- Âm thanh không gì để chê
- Giá trị chơi lại cao

- Một số lỗi nhỏ khi nhân vật có thể đi xuyên địa hình
- Hình ảnh khó nhìn, khó phân biệt



ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	75%
ÂM THANH	85%
CỐT TRUYỆN	70%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	90%

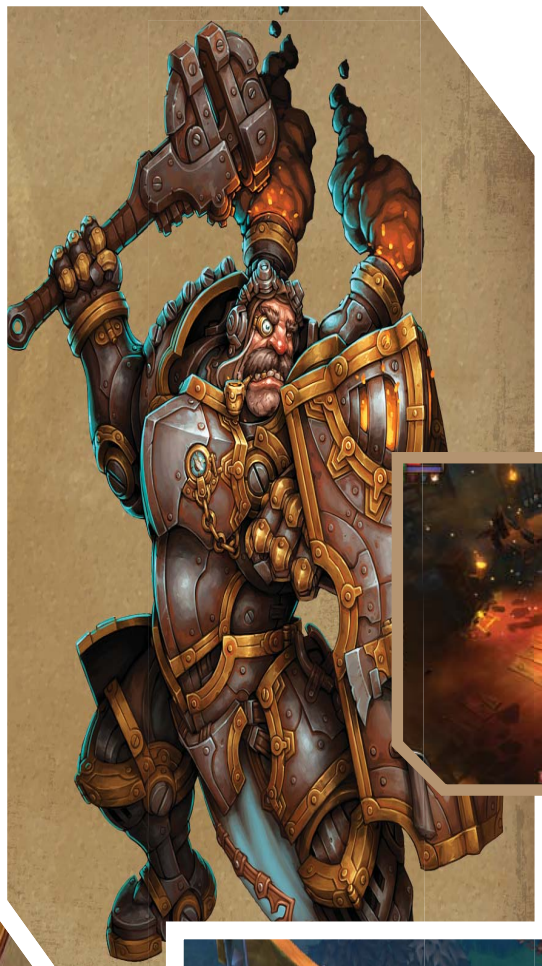
8.5

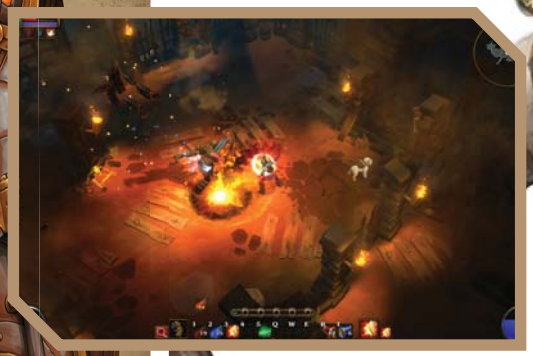
với nhiều phong cách và màu sắc đa dạng hơn.

Ngoại trừ việc thay đổi địa điểm, về mặt tổng thể, mảng hình ảnh của Torchlight 2 không khác gì sao với phiên bản trước. Trò chơi vẫn giữ kiểu tạo hình nhân vật theo dạng hoạt họa cùng lối tạo hình các công trình kiến trúc, vật dụng theo phong cách "steampunk": pha lẫn một chút đen tối, bí ẩn của phép thuật, một chút của thế giới khoa học văn minh với các bánh răng xe, máy móc, khói hơi nước.

Hình ảnh không có nhiều chuyển biến, vậy còn lối chơi thì sao? Tất nhiên trò chơi cũng không thể hiện nhiều thay đổi khi đây là một dạng game hành động nhập vai với phong cách "chặt và chém". Cái làm nên sự khác biệt giữa Torchlight 2 với các trò chơi khác cùng thể loại là việc Torchlight 2 có mang đến sự phấn khởi khi chơi hay không? Chiều sâu của game như thế nào? Có bao nhiêu nhân vật và các kỹ năng của họ có gì đặc biệt, có thú vị hay không?

Và thật vậy, Torchlight 2 đem đến cho game thủ một niềm vui lạ thường khi chơi. Game có 4 lớp nhân vật hoàn toàn mới là Berserker, Embermage, Outlander và Engineer. Mỗi nhân vật có những kỹ năng khác nhau và sở hữu đến 3 bảng kỹ năng để người chơi có thể chọn lựa và xác định chiến thuật phù hợp cho mình. Torchlight 2 thể hiện một sự tự do trong việc tạo điều kiện tốt nhất cho người chơi để sáng tạo ra nhân vật của riêng mình. Đây là một điểm cộng dành cho bất kỳ game thủ yêu thích nhập vai hành động.





TĂNG CHIỀU SÂU NỘI DUNG

Không những "mở rộng" sự phong phú trong cách chơi, hãng phát triển còn tạo thêm chiều sâu cho sự phong phú này bằng việc đưa vào những đặc tính đặc trưng của từng nhân vật, cũng như giới thiệu các yếu tố đặc biệt cho mỗi kỹ năng nhân vật mỗi khi người chơi nâng cấp chúng lên một mức độ nhất định. Điều này cho phép một đòn thế ở nhân vật của người chơi này khi thi triển sẽ khác hoàn toàn với đòn thế của nhân vật người chơi khác, tùy theo sở thích của họ. Ví dụ, nhân vật A có kỹ năng B đánh làm chậm đối phương, nhưng ở nhân vật C, B khi thực hiện có khả năng làm choáng đối thủ!

Đối thủ mà người chơi phải hạ gục cũng được nâng lên gấp đôi so với phiên bản Torchlight trước và tùy theo độ thử thách mà người chơi chọn, chúng sẽ có những thuộc tính và cách thức tấn công khác nhau nhằm cản bước chân người hùng của chúng ta. Kẻ thù giờ đây đa dạng hơn, sử dụng nhiều kỹ năng cũng đặc biệt hơn nhằm tạo bất ngờ cho người chơi. Mỗi lần chiến đấu với một con trùm, hay một đám "Champion" dữ dằn là những lần thử thách tay bấm chuột, tay khiển phím đầy cân não giữa người và máy. Đến khi bạn đã xuất sắc vượt qua được chúng, mở những rương châu báu đầy ắp cũng là lúc người chơi cảm thấy mãn nguyện với những gì mà họ đã dốc công đạt được.

Mỗi trận chiến tạo cho người chơi sự phấn khởi ngay từ đầu cho đến khi kết thúc. Và đặc biệt là Torchlight 2 còn khéo léo đưa vào những phần phụ thêm để cho người chơi "ăn kèm", nhằm tạo lên tính bất ngờ cũng như thú vị cho trò chơi.

Đầu tiên đó chính là khả năng cho phép game thủ nâng cấp trang bị của họ. Chỉ với một khoản tiền nho nhỏ, ta có thể cộng thêm vào món đồ đã "mạnh mẽ" của mình một vài tính năng mới để cho nó "mạnh hơn nữa"! Tất nhiên, việc cộng thêm tính năng này không chỉ đơn giản là bạn bỏ tiền mà có. Những tính năng mạnh mẽ nhất chỉ có thể đạt được nếu người chơi chịu khó khám phá mọi hang cùng ngõ hẻm của game, tìm những nhân vật NPC có khả năng cộng thêm các tính năng đặc biệt với một số tiền cũng kha khá. Điều bất ngờ là các NPC dạng này đều xuất hiện một cách bất kỳ, vô định!

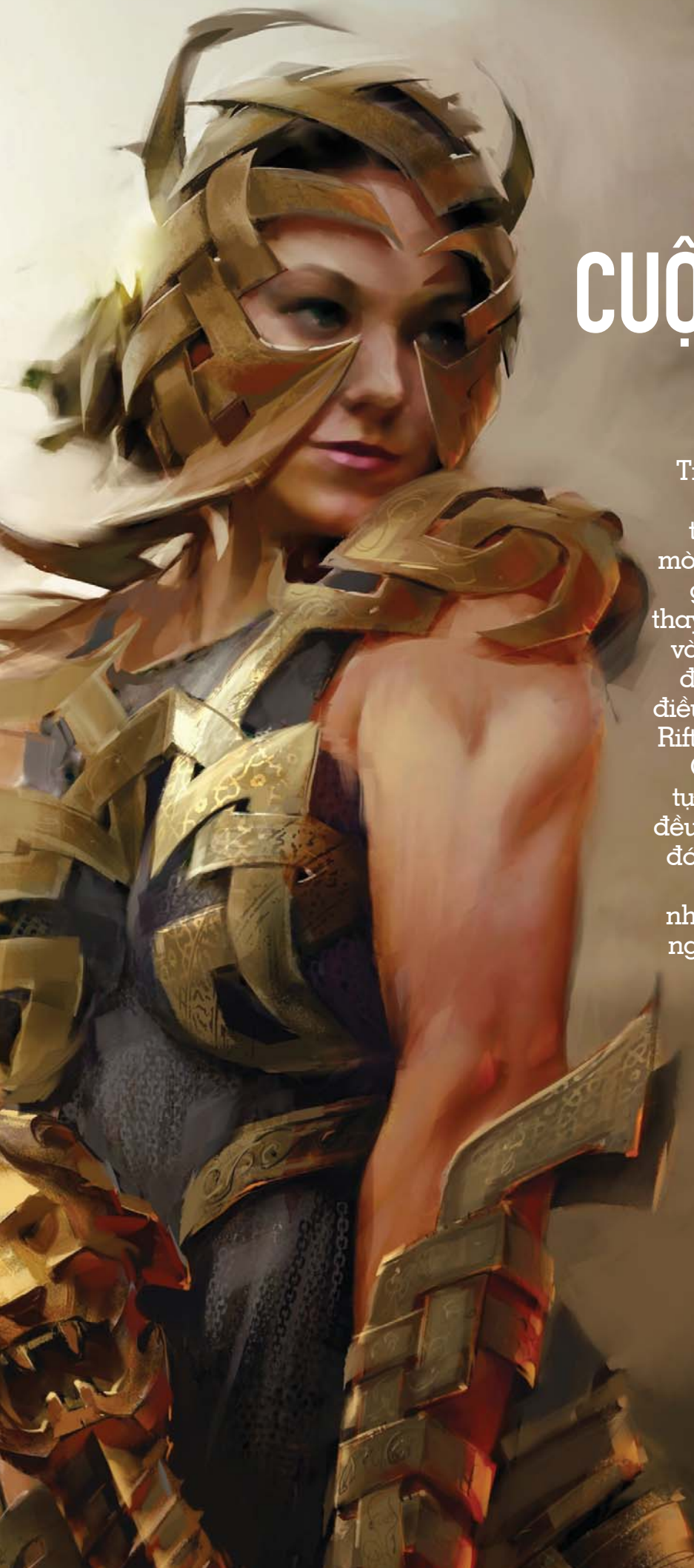
Điều thú vị thứ hai của game chính là những màn chơi ẩn, những căn phòng bí mật được sắp đặt bất kỳ trên đường khám phá. Đã biết bao lần người viết vô tình nhấn vào một nút bấm vô hình nào đó trên tường, một bức tường mở ra và bên trong là biết bao rương vàng và châu báu. Cũng biết bao lần người viết được game đưa lạc vào những màn chơi ẩn, với các thử thách khó nhằn nhưng cũng đặc biệt của mình. Mỗi lần chơi Torchlight 2 là mỗi trải nghiệm thú vị, thôi thúc game thủ tiếp tục chơi, tiếp tục đắm chìm trong thế giới bí ẩn của game, tiếp tục cảm nhận tiếng đàn huyền ảo của Matt Uelmen, người đã thể hiện bài nhạc chủ đề nổi tiếng cho Diablo 2 - "Tristram".

Trải nghiệm mà Torchlight 2 thể hiện sẽ còn tuyệt vời hơn nữa nếu nó không bị mắc phải một số "hạt sạn" đáng tiếc mà phần lớn chúng tập trung ở mảng hình ảnh. Vì trò chơi có quá nhiều hiệu ứng cũng như mô hình nhân vật nhỏ, dẫn đến tình trạng game thủ khó có thể quan sát được cái gì đang xảy ra cho nhân vật của mình. Mọi thứ diễn ra cùng một lúc và đôi khi được thể hiện một cách cũng rất lung tung về màu sắc. Điều này không những làm cho việc né đòn khó khăn hơn và việc lựa chọn mục tiêu trở thành một thử thách của sức chịu đựng, mà cũng khiến cho việc phân biệt thù - bạn trở nên "mệt mỏi". Đã biết bao lần tác giả cứ cố sức tấn công vào... thú nuôi của mình vì cứ tưởng nó là một trong những kẻ địch trong game!

Một số kỹ năng có lời miêu tả rất dữ dội và... đặc sắc nhưng khi được sử dụng, cái hiệu ứng mà game thể hiện cho nó có cảm giác... chẳng có gì là dữ dội cả. Sức mạnh của chúng cũng rất bình thường và đôi khi có những kỹ năng lặp lại một cách khó hiểu. Ví dụ như ở Berserker, anh ta có một kỹ năng có thể giảm giáp của đối thủ và tăng sức phòng thủ của mình ở mỗi đòn tấn công. Nhưng sau đó ở vào khoảng cấp 40-45, anh có thể được chọn thêm 1 kỹ năng nữa là... giảm giáp của đối thủ trong một không gian nhất định với... 40 mana cùng một lượng sát thương vào khoản... 25% sức tấn công của vũ khí ở cấp 1. Một kỹ năng tốn kém và vô dụng "không chê vào đâu được". Nó khiến cho người viết lầm tưởng rất nhiều lần rằng: mình đang thực hiện một đòn đánh bình thường chứ không phải là một chiêu thức mạnh mẽ có thể "thổi bay" đối thủ trước mặt mình đi.

Nếu như Runic Games có thể sửa những lỗi đáng tiếc trên trong tương lai thì Torchlight 2, cùng với giá trị giải trí cực cao, giá trị chơi lại khổng lồ khi cho phép người chơi tạo màn chơi của chính mình và chia sẻ cho nhau, sẽ là một trò chơi hoàn hảo trên mọi phương diện. Dù rằng cốt truyện của Torchlight 2 có mô típ tương đồng với cốt truyện của Diablo 2, có hơi nhàm chán và kém bất ngờ một chút nhưng ai mà quan tâm những chi tiết vặt vãnh đó khi mà cái yếu tố mà bạn đến với một trò chơi hành động nhập vai như Torchlight 2 chẳng phải là giải trí sao cho đã tay nhất có thể?

BẢO HƯƠNG



PC GUILD WARS 2

CUỘC CHIẾN GIA TỘC

Trong những năm trở lại đây, cộng đồng game thủ thế giới đã và đang mòn mỏi tìm kiếm một tựa game MMORPG có thể thay thế World of Warcraft và dẫn dắt họ đến "vùng đất mới", hứa hẹn nhiều điều sáng tạo và thú vị. Từ Rift cho tới Star Wars: The Old Republic, rất nhiều tựa game đã cố gắng và đều thất bại, mặc dù trước đó người hâm mộ và báo chí đều gán cho chúng những biệt danh khá cao ngạo là "WoW-killer" (trò chơi sẽ hạ bệ World of Warcraft).

Guild Wars 2 là game MMO mới nhất trong năm 2012 được kỳ vọng sẽ mang đến cuộc cách mạng cho thể loại này. Trò chơi thực sự là luồng gió mới cho cộng đồng game thủ yêu thích trò chơi trực tuyến kể từ khi World of Warcraft ra đời năm 2004.

THẾ GIỚI CỔ XƯA VÀ CUỘC CHIẾN GIA TỘC

Thế giới thần thoại Tyria có bề dày hơn 11 ngàn năm lịch sử được bao trùm trong bí ẩn. Chủng loài sinh sống đầu tiên trong thế giới Tyria là Elder Dragons, tuy nhiên loài rồng đã chìm vào giấc ngủ sâu, sau đó đến người khổng lồ Lupicus, nhưng chúng cũng đã bị tuyệt chủng.

Guild Wars là chuỗi cuộc chiến gia tộc diễn ra giữa 3 thế lực hùng mạnh nhất trong vương quốc loài người bao gồm Ascalon, Kryta và Orr. Cuộc nội chiến chỉ kết thúc khi chủng tộc Charr (hình dáng giống mèo lửa) tiến hành xâm lược phương Bắc, gây ra mối đe dọa khủng khiếp.

Guild Wars 2 lấy bối cảnh 250 năm sau cuộc chiến gia tộc trong phần 1, lúc này phe người và chủng tộc Charr bắt đầu thương lượng thỏa hiệp đình chiến. Tuy nhiên, vẫn còn một mối đe dọa khác đang ngấm ngầm trỗi dậy và tiêu diệt nền văn minh Tyria, đó chính là loài rồng cổ đại đã thức tỉnh.

Game thủ có thể chọn 1 trong 5 chủng tộc sẽ xuất hiện trong Guild Wars 2 bao gồm: Charr, người tí hon Asura, người lai khổng lồ Norn, người cây Sylvari và loài người Human. Tất cả mọi chủng tộc đều có cốt truyện, kỹ năng và thủ phủ riêng biệt.

CHIẾN ĐẤU SÁNG TẠO

Guild Wars 2 khác biệt với những tựa game MMO khác nhờ cơ chế chiến đấu sáng tạo. Trò chơi giới thiệu 8 lớp nhân vật từ trường phái thần thoại cổ điển như Warrior và Thief cho đến những class độc đáo như Engineer và Mesmer, tất cả đều tập chung vào khả năng điều khiển di chuyển trên chiến trường.

Nói một cách dễ hiểu, toàn bộ các đòn tấn công đều có thể né được, và triển khai kỹ năng không bắt buộc phải đứng yên một chỗ. Mặc dù cơ chế chiến đấu có phần giống TERA, nhưng lại không thực sự mang lại cảm giác như game hành động. Tuy nhiên, với những thử thách dungeon và đánh boss khủng trong Guild Wars 2, thì cơ chế chiến đấu này mang lại cảm giác đã tay và thích thú.

Để tạo điều kiện cho cơ chế chiến đấu này hoạt động hiệu quả hơn, Guild Wars 2 giới hạn số lượng 10 kỹ năng cho phép trên thanh phím tắt. 5 ô kỹ năng đầu sẽ tự động chuyển đổi khi game thủ thay đổi vũ khí chính, và 5 ô sau có thể tùy chỉnh thay đổi bằng cách học kỹ năng và mở khóa theo cấp level.

Thông thường một game MMO sẽ tập

- Đồ họa đẹp
- Kỹ thuật game tiên tiến
- Chỉ mua một lần, miễn phí suốt đời.

- Cấu hình cao, thiếu hướng dẫn trong game, một số lỗi kỹ thuật trong thời điểm phát hành.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	80%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	90%

8,8

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
MMORPG

PHÁT TRIỂN
ArenaNet

PHÁT HÀNH
NCSoft

NGÀY PHÁT HÀNH
25/08/2012

ESRB (TUỔI)
T

trung 3 hướng thiết kế - damage, tank và healer. Tuy nhiên, tất cả lớp nhân vật trong Guild Wars 2 đều có thể thay đổi nhanh chóng vai trò của mình trong mọi tình huống. Việc thiết kế lớp nhân vật không giới hạn, mở ra nhiều phong cách chơi khác nhau dành cho game thủ, không nhất thiết bắt họ phải chơi lại và đổi lớp nhân vật mới. Cơ chế chiến đấu trong Guild Wars 2 đòi hỏi game thủ phải lanh lợi, linh hoạt dù cho bạn chọn bất kỳ class nào, vũ khí gì, thậm chí cho dù bạn có là nhân vật level 1 "cùi bắp" hay đang sở hữu bộ giáp xịn nhất game.

KHÁM PHÁ THẾ GIỚI RỘNG LỚN

Một trong những lý do khiến game thủ yêu thích thể loại MMO, đó chính là khả năng khám phá thế giới ảo một cách tự do. Trong Guild Wars 2, mọi mục tiêu khám phá đều mang lại phần thưởng dành cho game thủ, từ chặt cây, đào mỏ hay leo lên đỉnh núi để thưởng ngoạn phong cảnh (vista).... Một khi người chơi đã học được cách đọc bản đồ, có rất nhiều thứ để các bạn có thể khám phá trong suốt hành trình chinh phục game.

Nếu như trong các game MMO khác, người chơi phải liên tục nói chuyện, nhận nhiệm vụ từ NPC, thì trong Guild Wars 2 các bạn hiếm khi nào phải nói chuyện để nhận quest, ngoại trừ nhiệm vụ chính. Mỗi vùng đất có khoảng từ 10-15 khu vực quest, hầu hết các nhiệm vụ đều yêu cầu bạn tiêu diệt kẻ thù nào nó, nhưng cũng có các nhiệm vụ không đòi hỏi "choảng nhau" như sửa chữa máy móc, nuôi gà, bắt cua…Khi bạn hoàn thành một khu vực quest, phần thưởng sẽ được chuyển thẳng vào hòm thư cá nhân của bạn trong trò chơi.

Guild Wars 2 cũng giới thiệu hệ thống sự kiện tự kích hoạt (open-quest) đã từng được giới thiệu trước đó trong những game MMORPG như Warhammer Online và Rift. Khi game thủ đi đến gần một sự kiện nào đó đang diễn ra, giao diện trên bản đồ sẽ thông báo cho các bạn biết chính xác vị trí và mục tiêu cần thực hiện. Những sự kiện này mang lại rất nhiều tiền và điểm kinh nghiệm, thúc đẩy game thủ và đồng đội phải giúp đỡ lẫn nhau để hoàn thành. Mặc dù theo lý thuyết thì họ không cần phải ở cùng nhóm, nhưng vẫn sẽ được chia đồng đều điểm thưởng và vật phẩm. Một điểm sáng trong hệ thống open-quest, đó chính là độ khó, điểm thưởng, vật phẩm của sự kiện sẽ được điều chỉnh phụ thuộc vào số lượng game thủ tham gia.

THẾ CHIẾN

Một trong những tính năng độc đáo nhất trong Guild Wars 2, phải kể đến tính năng WvW. Game thủ mới tham gia trò chơi (level 1) hoặc người chơi lâu năm (level 80) đều có thể tham gia bảo vệ vương quốc mà mình gia nhập. Các trận thế chiến thường diễn ra giữa 3 cụm máy chủ khác nhau, với số lượng game thủ tham gia lên đến hàng ngàn người.

Các bản đồ thế chiến trong game rất rộng lớn bao gồm những yếu tố sau: căn cứ tài nguyên (resource camp), tháp canh (Tower), thành trì (Keep) và pháo đài (Stonemist Castle). Game thủ có thể lập hội hay cùng gia tộc của mình đánh chiếm các cứ điểm nói trên. Tùy thuộc vào mức độ quan trọng của cứ điểm mà hệ thống sẽ phân chia điểm cho vương quốc của bạn. Ví dụ chiếm tài nguyên thì rất dễ, chỉ cần đòi hỏi nhóm người chơi 3-4 người, tuy nhiên để đánh thành trì, phải cần rất đông game thủ tham gia kết hợp với vũ khí công thành mới hy vọng giành được chiến thắng.

Vũ khí công thành trong Guild Wars 2 khá đa dạng từ xe bắn đá, xe bắn tên, xe phá cổng và người máy công thành…Ngoài ra, bên phía thủ thành cũng có rất nhiều món "đồ chơi" để bảo vệ thành trì của mình như chảo dầu, tên lửa, xe bắn pháo…

Ngoài ra Guild Wars 2 cũng giới thiệu tính năng PvP trong các bản đồ đặc thù riêng. Người chơi sẽ được điều chỉnh đến cấp level cao nhất và trang bị ngang bằng nhau, sau đó tranh tài thể hiển đẳng cấp trong các trận đánh chiếm cứ điểm và tiêu diệt đối phương.

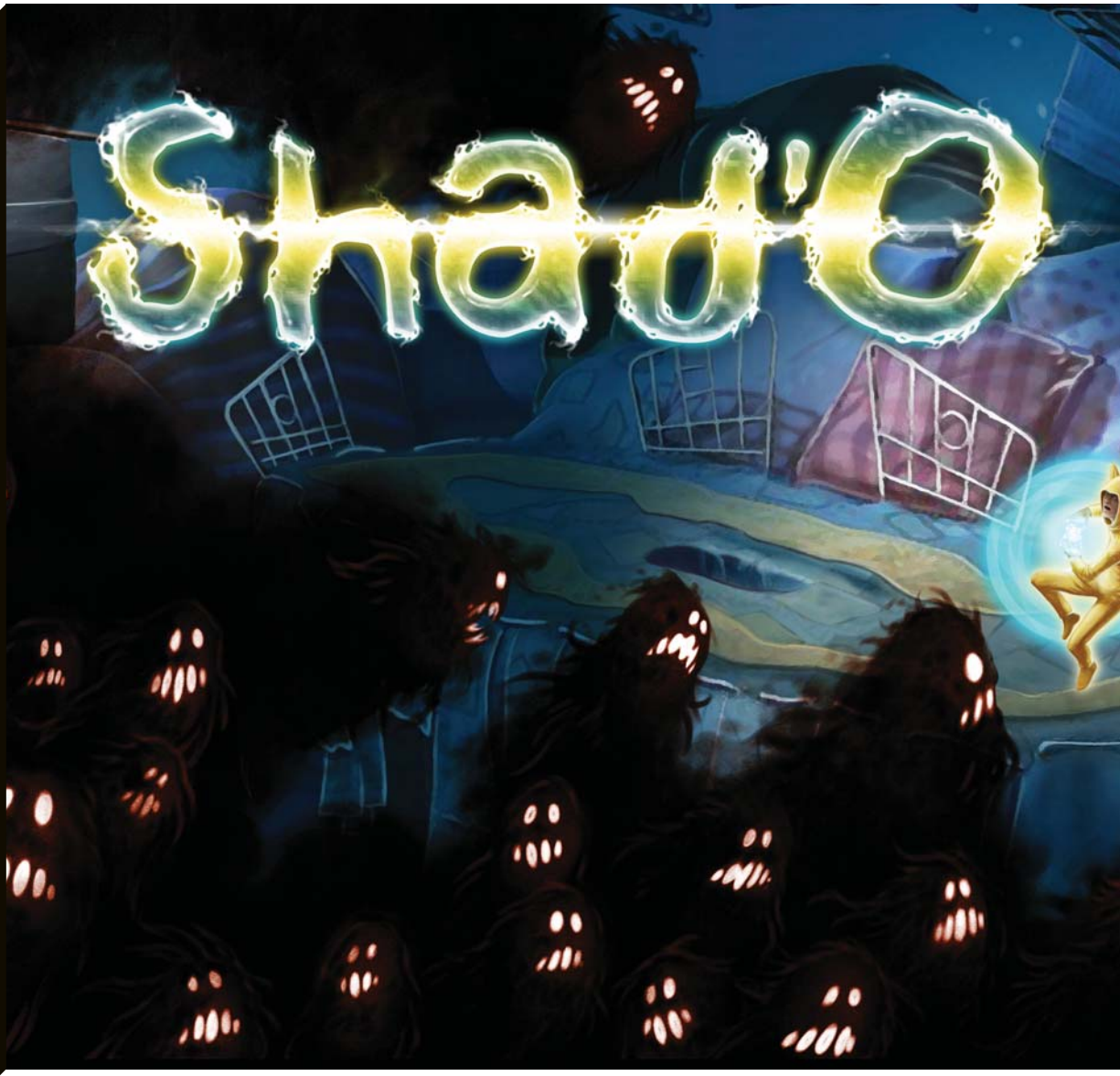
CỘNG ĐỒNG GAME THỦ VIỆT TRONG GUILD WARS 2

Game thủ Việt yêu thích thể loại MMO đã nhanh chóng có mặt ngay từ những ngày đầu tiên mở của Guild Wars 2. Đa số "trâu vàng đất Việt" tập trung tại hai cụm máy chủ chính là Eredon Terrace và Crystal Desert.

Các guild người Việt cũng đã được thành lập từ rất sớm như DragonS, GVN… nhằm tạo điều kiện cho game thủ Việt có nơi trò chuyện, trao đổi và chia sẻ kinh nghiệm chơi game. Nhìn chung hầu hết guild Việt đều có định hướng riêng của mình, bên cạnh việc phân chia quyền lợi và nghĩa vụ của mỗi thành viên.

Guild Wars 2 đúc kết những tinh hoa, đặc sắc nhất của thể loại MMORPG, để tạo ra một thế giới ảo độc đáo cho riêng mình. Guild Wars 2 có thể không phải là game MMO của tương lai, nhưng rõ ràng đây là trò chơi trực tuyến đáng chơi nhất trong hiện tại. Xét toàn diện, như đã đề cập từ đầu bài viết bài này, Guild Wars 2 vẫn chưa đủ "xi nhê" để đưa thể loại MMO bước sang trang mới.

VŨ HẢI



PC

SHAD'O

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

TRUY TÌM KÝ ỨC

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến lược

PHÁT TRIỂN
Okugi Studios

PHÁT HÀNH
Okugi Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
05/09/2012

ESRB (TUỔI)
E

- Phong cách đồ họa đặc sắc
- Hệ thống phép thú vị

- Không có nhiều điểm nổi bật so với các game cùng thể loại
- Giá trị chơi lại kém.
- Lồng tiếng kém ấn tượng

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 90%

7

CẤU HÌNH

CPU
Dual-Core processor Intel 2Ghz

RAM
2 GB

VGA
ATI 3870, Nvidia GeForce 8800 GTS

HDD
2 GB

OS
XP / Vista / 7

Câu chuyện của Shad'O bắt đầu khá kỳ lạ: William – cậu bé 9 tuổi với bộ trang phục ngộ nghĩnh đột nhiên tỉnh dậy, xung quanh cậu chỉ là bóng đen tăm tối, một thế giới hỗn mang. Cậu không nhớ gì về bản thân hay bất cứ chuyện gì khác. Dưới sự giúp đỡ của chú gấu bông Teddy yêu quí – vật đầu tiên mà cậu nhớ được, William sẽ bước vào cuộc chiến đấu cam go với thế lực bóng tối để tìm lại ký ức của mình.

Là một game mang đầy đủ những đặc trưng của thể loại game "thủ thành" (Tower Defense), bạn sẽ nhanh chóng nắm bắt được lối chơi của Shad'O sau vài màn hướng dẫn cơ bản. Mỗi màn chơi là một mảnh ký ức của William, và cậu (hay nói đúng hơn là chính bạn) sẽ phải bảo vệ ký ức của mình trước các thế lực bóng tối đang muốn nuốt chửng nó. Theo diễn biến của game, bạn sẽ dần dần tìm hiểu thêm về William, về lý do tại sao cậu lại rơi vào thế giới hỗn mang này.

Đồng hành với người

chơi sẽ là "Companions" – những trợ thủ đắc lực giúp bạn trong cuộc chiến đấu chống lại bóng tối. Mỗi Companion có một đặc trưng riêng và được tạo hình khá ngộ nghĩnh. Harvester sẽ giúp bạn thu thập Ánh sáng (đơn vị tiền tệ của game dùng để triệu tập các "companions" khác), Puncher sẽ giáng xuống đối phương những cú đấm trời giáng, góp phần làm chậm bước tiến của chúng; hay với Projector là những "máy chiếu" với sát thương cực cao trong phạm vi rộng… Ngoài việc giúp bạn đối phó với đối phương, các companions còn xóa tan bóng tối bao phủ bản đồ, mở rộng tầm nhìn của người chơi, giúp bạn trong việc tính toán các "nước cờ" tiếp theo.

Ở bên kia chiến tuyến, đối đầu với bạn sẽ là những "Shadows" – các sinh vật bóng tối luôn thèm khát những mảnh ký ức của Williams. Xuyên suốt game, bạn sẽ đối phó với khá nhiều loại Shadows, từ những loại bé nhỏ vô hại cho tới những "gã khổng lồ" với sự dẻo dai, bền bỉ đáng kinh ngạc. Không những thế, nhiều loại shadows còn có khả năng tấn công các companions của người chơi, khiến bạn luôn luôn phải tính toán không ngừng nghỉ.

Điểm đặc biệt nhất của Shad'O, có lẽ, đến từ Sách Phép (Spellbook) của cậu bé William. Đây không chỉ là nơi cho phép bạn nâng cấp các Companions mà còn cho bạn chọn lựa các phép để sử dụng trong trận đấu. Tác dụng của chúng cũng rất đa dạng, từ tăng sản lượng Ánh sáng khai thác được, tạm thời mở hoàn toàn bản đồ hay tăng sức mạnh cho các companions… Nguồn năng lượng để sử dụng các phép này sẽ thu nhặt được mỗi khi đánh bại đối phương. Nhưng hãy nhớ rằng sau mỗi màn, bạn sẽ chỉ được lựa chọn một trong hai việc: học phép mới hoặc nâng cấp companions. Hãy lựa chọn sao cho thật hợp lý!

Có thể nói, người viết khá ấn tượng với phong cách đồ họa của game. Môi trường, các màn chơi... đều mang đậm tính nghệ thuật, toát lên vẻ tăm tối vốn có của chốn hỗn mang mà William đang chiến đấu. Các Companions được thiết kế khá ngộ nghĩnh, đầy màu sắc, tương phản hoàn toàn với lũ Shadows tăm tối. Các bản nhạc nền, hiệu ứng âm thanh cũng được thực hiện khá tốt, tuy vậy, giọng lồng tiếng cho hai nhân vật Teddy và William lại chưa đủ truyền cảm, đôi chỗ còn gượng gạo.

Shad'O sở hữu một phong cách đồ họa đặc sắc, bối cảnh game cũng lý thú. Tuy vậy, game lại chưa thể đặt dấu ấn cho riêng mình dù có đầy đủ các yếu tố đặc trưng của một game thủ trụ. Thêm vào đó, hệ thống phép chưa đủ sự hấp dẫn và chế độ Nightmare (sau khi hoàn thành mỗi màn) cũng chỉ đơn thuần tăng độ khó lên chút đỉnh, khiến game ít giá trị chơi lại. Nếu bạn đang kiếm tìm một game thủ thành nổi bật so với mô-típ truyền thống thì có lẽ Shad'O không phải là một sự lựa chọn sáng giá.

HOÀNG LONG

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Robot Entertainment

PHÁT HÀNH
Robot Entertainment

NGÀY PHÁT HÀNH
11/08/2012

ESRB (TUỔI)
E

- Đồ họa ngộ nghĩnh
- Lối chơi độc đáo, vui nhộn

- Âm thanh trung bình
- Thiếu chế độ đấu với AI
- Không giới hạn thời gian ra lượt
- Phải chi nhiều tiền cho các bản bổ sung

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 75%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 75%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 65%

7

PC iOS

HERO ACADEMY

HỌC VIỆN ANH HÙNG

Robot Entertainment được cộng đồng game thủ biết đến qua dòng game thủ thành cực nhọn: "Orcs Must Die", một tựa game nhận được rất nhiều phản hồi tích cực từ phía giới phê bình game lẫn game thủ. Và với sự sáng tạo của mình, hãng tiếp tục giới thiệu một tựa game khá đột phá mang tên "Học Viện Anh Hùng" (Hero Academy).

CUỘC CHIẾN GIỮA NHỮNG "BỘ ÓC"

Hero Academy (HA) là một trò chơi trực tuyến thuần túy nên game không có cốt truyện cụ thể nào. Trong HA, bạn sẽ là người ra quyền quyết định mọi thứ, chiến thuật công thủ như thế nào, ai sẽ là người hi sinh, ai sẽ là người đưa cả đội đến vinh quang, chiến thắng người chơi khác… Tất cả đều phụ thuộc vào tài thao lược của bạn.

LỐI CHƠI MỚI LẠ!

HA là một tựa game chiến thuật theo lượt, được đấu giữa những người chơi trên mạng với nhau theo từng cặp. Mỗi màn chơi, HA sẽ đưa bạn vào một bàn cờ có diện tích là 5x9 ô, đồng thời trò chơi cũng cung cấp cho bạn ngẫu nhiên 6 quân cờ; quân cờ ở đây có thể là lính, trang bị hoặc các loại bùa chú. Và để chiến thắng thì bạn phải phá hủy được những viên "Tinh Thạch" (Crystal) của đối phương, tóm gọn nhiệm vụ của bạn là phá hủy nhà chính để bước lên bục vinh quang.

Vào thời điểm thực hiện bài viết, có tổng cộng 5 chủng tộc, bao gồm: Council, Dark Elves, Dwarves, The Tribe và Team Fortress 2 (TF2); trong đó Council và Team Fortress 2 là hai chủng tộc miễn phí, ba chủng tộc còn lại bạn phải "xìa" thêm tiền ra mua để "mở khóa".

Mỗi chủng tộc có một số lượng lính khác nhau, đặc điểm của mỗi loại lính cũng khác; nhất là phép thuật hay những loại vật dụng hay lính hỗ trợ cũng mang lại những lợi thế khác, làm cho lối chơi của game mà cụ thể ở đây là tính chiến thuật trở nên đa dạng hơn.

Điểm nhấn của HA có thể nói là nằm ở các đơn vị lính, được

chia thành ba lớp: tấn công, phòng thủ và hỗ trợ. Và mỗi nhân vật lại có chỉ số máu, năng lực đặc biệt và tầm đánh cũng khác nhau, như Sniper của TF2 có thể tỉa từ đầu này qua đầu kia của bàn cờ nhưng sức sát thương thấp; hay Engineer có khả năng nâng cấp vũ khí cho đồng đội hay đáng gờm hơn là Wizard của Council phóng tia sét có khả năng gây sát thương lan tỏa nếu đối phương đứng cạnh nhau.

Ngoài ra, mỗi đội còn có một điểm mạnh riêng như Council thì có cô nàng Cleric có thể hồi sinh cả những đơn vị đã bị hạ "knock-out" khỏi bàn cờ hay các đơn vị của Dark Elves sẽ hồi lại một cơ số máu sau khi đả thương đối phương… Thêm vào đó, trò chơi còn cung cấp cho bạn những vật dụng hay phép thuật bổ trợ tăng hiệu ứng tấn công, phòng thủ hoặc gây sát thương trực tiếp lên kẻ địch; như kiếm để tăng sát thương, phép lửa dùng để gây sát thương lên đối phương trong phạm vi 3x3 ô.

Một điểm thú vị của HA chính là ở mỗi màn chơi sẽ có những ô đặc biệt như: Tăng sát thương, tăng phòng thủ, ô giúp bạn dịch chuyển tức thời hay thú vị hơn nữa là nút khởi động xe lửa chạy qua gây sát thương lên những đơn vị quân đang đứng trên đường ray!

Ở mỗi ván đấu sẽ chia thành nhiều lượt, mỗi lượt thì người chơi sẽ có năm nước đi; vì vậy bạn sẽ phải cân đo đong đếm thật kỹ trước khi đưa ra quyết định cuối cùng. Một điểm thú vị của HA đó chính là cho phép hồi lại lượt đi, tức nếu những nước đi vừa rồi bạn chưa ưng ý thì chỉ cần bấm nút thì bạn sẽ trở về ban đầu để thực hiện những nước đi khác sao cho tốt hơn; sau đó đưa ra phán quyết cuối cùng là chuyển lượt qua cho đối phương.

Ngoài chế độ đấu, bạn có thể thử tài mình bằng phần "Challenges". Nơi đây tập hợp một số câu đố giúp bạn làm quen với các đơn vị quân của từng tộc, giúp bạn nắm rõ hơn cách dụng binh trong một số trường hợp sao cho tốt nhất.

ĐỒ HỌA KHÁ, ÂM THANH TRUNG BÌNH

Đồ họa trong HA có thể nói là khá bắt mắt, các nhân vật được thiết kế theo kiểu "chibi" (lùn hóa) rất chi tiết, đáng yêu và có chút gì đó khôi hài (một phong cách rất ư là… Robot Entertainment). Nếu bạn từng chơi qua TF2 thì chắc chắn sẽ khá thích tạo hình mới của các anh chàng, vì trông họ vui mắt hơn hẳn!

Cử động các nhân vật được thực hiện tốt, nhà sản xuất còn thêm vào sắc thái khuôn mặt nhân vật thay đổi khi lượng máu giảm xuống 1/3, trông khá hài hước (mắt lim dim, mặt lờ đờ). Và hơn nữa, khi bạn gắn một vật phẩm hỗ trợ như kiếm, nón vào nhân vật (đối với Council) thì nhân vật sẽ thay đổi diện mạo nhìn hoành tráng hơn, hay khi dùng Engineer nâng cấp vũ khí cho đồng đội thì vũ khí của nhân vật sẽ thay đổi với kích cỡ "khủng bố" hơn hẳn!

Về mặt âm thanh, có thể nói Robot Entertainment hơi thiếu đầu tư vì nhạc nền chỉ có một bản, với một thể loại game đòi hỏi nhiều thời gian như HA thì thật sự sẽ gây nhàm chán cho người chơi nếu âm nhạc quá nghèo nàn.

NHIỀU HẠN CHẾ CẦN KHẮC PHỤC!

Lối chơi của HA có thể nói là rất hay và thu hút nhưng thật sự nó chứa đựng khá nhiều khuyết điểm gây cản trở cho người chơi khi thưởng thức tựa game này.

Hạn chế đầu tiên và lớn nhất trong HA chính là bạn có thể "ngâm dấm" trận đấu bao lâu cũng được, việc không giới hạn thời gian ra lượt làm người chơi không có áp lực cũng như không có động lực để nhanh chóng ra những nước đi tiếp theo. Như vậy sẽ dẫn đến viễn cảnh một trận đấu có thể kéo dài hơn 1-2 tuần, thời gian bạn đợi đối thủ đi xong lượt cũng đủ làm bạn chán nản không muốn chơi tiếp rồi. Người viết phải chơi 10-15 trận cùng lúc mới có thể giữ được mình bận bịu trong khi chờ người chơi khác.

Điểm trừ tiếp theo là không có chế độ đấu với AI. Bạn muốn một trận đấu liên tục liền mạch chắc chắn khó có thể trông chờ vào người chơi, vì vậy A.I sẽ là một sự bổ sung đáng giá giúp bạn "đỡ buồn" qua ngày trong khi chờ đợi những người chơi khác ra lượt. Nhưng tiếc thay cả phần này HA cũng thiếu đi, làm trò chơi trở nên kém thu hút hơn.

Và hạn chế tiếp theo chính là việc bạn phải bỏ tiền ra để mở khóa thêm những tộc mới. Phiên bản PC của HA là 5 USD, còn trên iOS là miễn phí; sở hữu phiên bản PC thì bạn sẽ có thêm tộc TF2 vì vốn dĩ trên iOS chỉ miễn phí tộc Council. Như vậy, trò chơi đã tự hạn chế bản thân mình khi buộc người chơi phải bỏ tiền ra thêm nếu muốn trải nghiệm những tộc mới với cái giá "khá chua": 5 USD cho mỗi tộc; như vậy nếu Robot Entertainment ra nhiều tộc mới nữa thì đó là một số tiền khá kinh khủng!

VẪN LÀ MỘT TRÒ CHƠI NÊN THỬ QUA!

Điểm yếu của HA khá nhiều, nhưng không thể phủ nhận rằng trò chơi có một lối chơi độc đáo và ngộ nghĩnh, đồng thời cũng không thiếu đi những yếu tố chiến thuật có thể dùng để giết thời gian. Đặc biệt, nếu bạn có thiết bị chạy iOS thì không cần băn khoăn nhiều vì HA sẽ giúp bạn có những giây phút giải trí thú vị trong lúc rảnh rỗi.

BÌNH NGUYỄN

PC iOS

TINY TROOPERS

BIỆT ĐỘI TÍ HON

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Kukouri Studio

PHÁT HÀNH
IceBerg Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
25/8/2012

ESRB (TUỔI)
E

- Lối chơi giải trí cuốn hút
- Đồ họa đẹp nếu so sánh với các game nền iOS khác

- Âm thanh thể hiện chưa tốt
- Không có cốt truyện

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 50%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 80%

7

CẤU HÌNH

CPU
C2D 2.4Ghz

RAM
2 GB

VGA
256 MB Shader Pixel 4.0

HDD
1 GB

OS
XP / Vista / 7

Tiny Troopers của Kukouri là một trong số những trò chơi đem lại cho game thủ những phút giây giải trí đúng nghĩa khi đưa người chơi đến với những cuộc chiến tranh khốc liệt nhưng cũng không kém phần hài hước, với tính giải trí cao phù hợp cho mọi lứa tuổi.

Lấy bối cảnh các cuộc xung đột vũ trang hiện đại trên toàn thế giới, Tiny Troopers đưa bạn vào vai trò chỉ huy một tiểu đội "lính trơn" và phải hoàn thành đủ mọi loại nhiệm vụ "oái oăm" của chiến trường hiện đại. Có lúc bạn phải làm "vú em" hộ tống cho các phóng viên chiến trường vãng cảnh… sâu trong căn cứ đối phương, cũng có lúc bạn buộc phải chỉ huy đơn vị chống chọi lại từng toán quân đối phương tiến vào khu vực phòng ngự trực thăng rơi từ mọi phía hệt như trong bộ phim "Black Hawk Down". Tất cả được sắp xếp đan xen đem đến cảm giác mới mẻ trong từng nhiệm vụ.

Mô típ trò chơi khá đơn giản, phù hợp với phong cách chơi casual – giải trí nhẹ nhàng rất thịnh hành trong những năm gần đây. Khi tiêu diệt một đối thủ, phá hủy một công trình, phương tiện cơ giới hay hoàn thành nhiệm vụ được đặt ra, người chơi sẽ đạt được một số điểm thưởng để "mua sắm" hay nâng cấp. Mỗi nhiệm vụ chỉ có thời lượng trong vòng 3 đến 5 phút, nhưng được thiết kế khá kỹ lưỡng theo ba cấp độ khó khác nhau, đủ sức thử thách sự khéo léo cũng như kiên nhẫn của người chơi ngay từ những vòng đầu tiên.

Trên thực tế, các màn về cuối khó đến nỗi người chơi chắc chắn sẽ phải "cày cuốc" thêm ở phần chơi đơn để có thể đạt được nhiều điểm thưởng nhằm tăng cường vũ khí, đạn dược từ những khẩu bazooka hạng nặng để chống lại các chiến xa hung hãn, đến khả năng gọi không quân chi viện oanh tạc trận địa đối phương. Nếu không có những trợ giúp này, cuộc chiến đấu với súng trường là hoàn toàn vô vọng!

Do được phát triển chủ yếu dành cho hệ điều hành iOS, đồ họa của Tiny Troopers so sánh với các game PC "hạng nặng" khác cũng chỉ ở mức trung bình, nhưng nếu so với các game di động thì dư sức "hớp hồn" game thủ. Thế mạnh của trò chơi nằm ở khả năng tái hiện các vụ cháy nổ và các hiệu

ứng hoạt họa đẹp mắt. Bạn có thể cảm nhận được dòng sông lấp lánh dưới ánh mặt trời, chớp lửa từ viên đạn súng trường hay vệt khói dài từ viên đạn bazooka xé gió lao đến mục tiêu… Tất cả tạo nên một chiến trường sống động và khốc liệt.

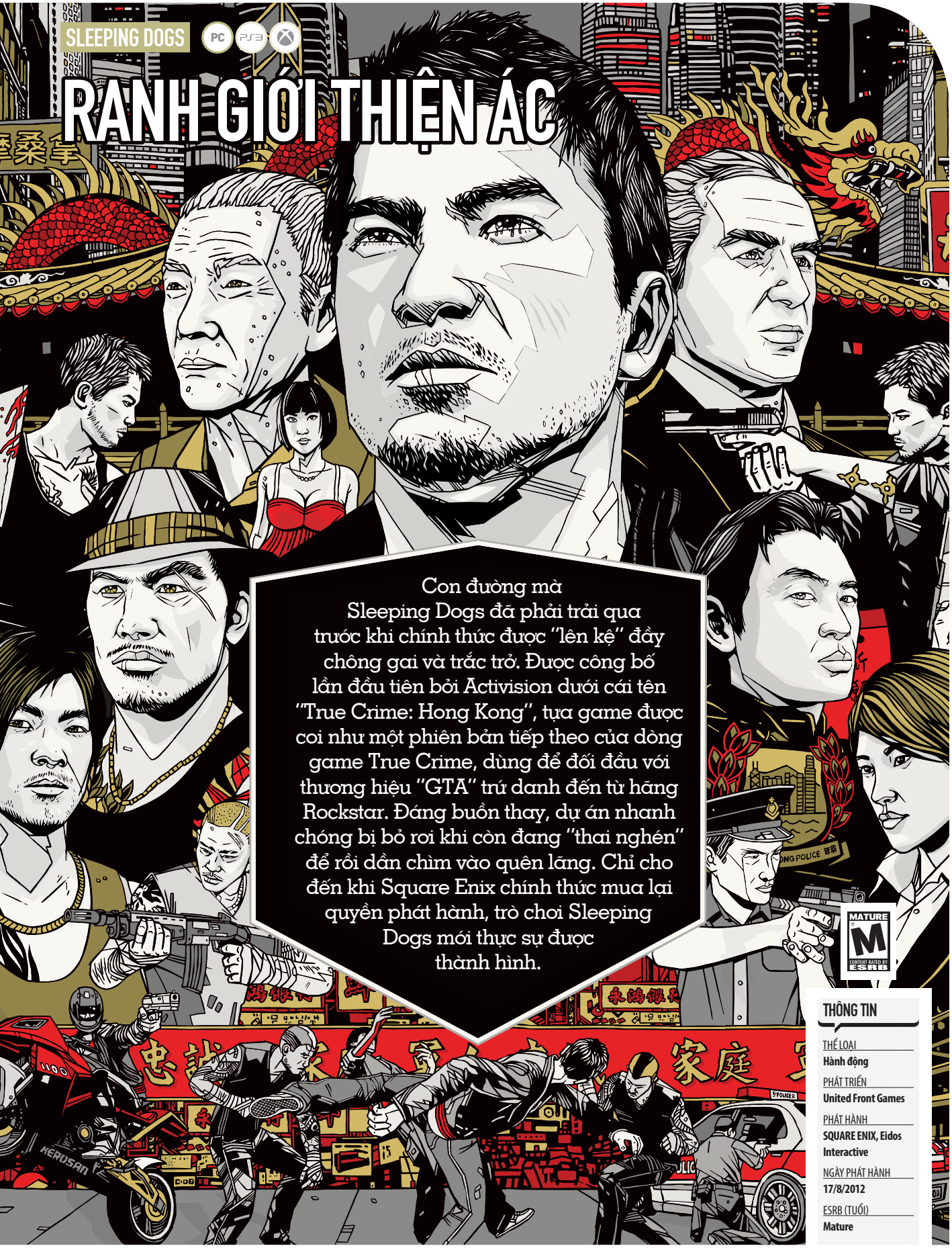
Âm thanh của trò chơi chỉ ở mức trung. Mặc dù Kukouri đã cố gắng chăm chút với nhiều tiếng động của môi trường, tiếng kêu của các chú lính tí hon, nhưng yếu tố chính như tiếng súng nổ, tiếng sụp đổ của các công trình thì đều thiếu "lực", không đủ vực dậy không khí chiến trường hừng hực lửa.

Nhìn chung, Tiny Troopers mang chất giải trí nhẹ nhàng. Vì vậy, nếu so sánh với các trò chơi "hạng nặng" trên PC được ra mắt trong khoảng thời gian này, Tiny Troopers khó lòng được các game thủ để mắt tới.

TRƯỜNG THANH

SLEEPING DOGS

RANH GIỚI THIỆN ÁC



Con đường mà Sleeping Dogs đã phải trải qua trước khi chính thức được "lên kệ" đầy chông gai và trắc trở. Được công bố lần đầu tiên bởi Activision dưới cái tên "True Crime: Hong Kong", tựa game được coi như một phiên bản tiếp theo của dòng game True Crime, dùng để đối đầu với thương hiệu "GTA" trứ danh đến từ hãng Rockstar. Đáng buồn thay, dự án nhanh chóng bị bỏ rơi khi còn đang "thai nghén" để rồi dần chìm vào quên lãng. Chỉ cho đến khi Square Enix chính thức mua lại quyền phát hành, trò chơi Sleeping Dogs mới thực sự được thành hình.

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
United Front Games

PHÁT HÀNH
SQUARE ENIX, Eidos Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
17/8/2012

ESRB (TUỔI)
Mature

» Bối cảnh mới mẻ, cốt truyện độc đáo, ấn tượng.
» Nhiệm vụ đa dạng.
» Hình ảnh và âm thanh tốt.

» Biểu cảm của nhân vật đôi khi còn hơi cứng.
» Các pha hành động với súng còn ít.

Trải qua một con đường đầy trắc trở, Sleeping Dogs cuối cùng cũng đã được ra mắt vào ngày 17-08 vừa qua bởi Square Enix. Đến với Sleeping Dogs, chúng ta sẽ được trải nghiệm một Hồng Kông hoàn toàn mới lạ!

NHẬP VAI CẢNH SÁT NGẦM

Trong Sleeping Dogs, bạn sẽ vào vai Wei Shen - một cảnh sát ngầm người Mỹ gốc Á. Trở lại Hồng Kông sau nhiều năm sinh sống tại Mỹ, Wei Shen được cảnh sát Hồng Kông giao nhiệm vụ thâm nhập vào Sun On Yee - một hội "Tam Hoàng" khét tiếng tại Hồng Kông. Wei Shen đã nỗ lực để được chú ý tới và leo dần lên các vị trí cao hơn trong hội, đồng thời thu thập các tin tức quan trọng nhằm cung cấp cho cảnh sát mà không để bị lộ thân phận.

Tuy nhiên, trải qua nhiều ngày tháng hoạt động trong Sun On Yee, trong lòng Wei Shen bắt đầu nảy sinh mâu thuẫn giữa công việc làm một cảnh sát chân chính và làm một người anh em trong băng đảng. Anh tự đặt câu hỏi cho mình về lòng trung thành, quan niệm về công lý và cái thiện trước đây trong anh.

NHIỆM VỤ ĐA DẠNG

Như các trò chơi thế giới mở khác, Sleeping Dogs cho phép người chơi tham gia vào hàng loạt các nhiệm vụ. Vì đặc thù công việc của Wei Shen nên nhiệm vụ trong game được chia làm hai dạng chính, nhiệm vụ của bang Sun On Yee và nhiệm vụ từ cảnh sát Hồng Kông. Người chơi có thể lựa chọn làm các nhiệm vụ thu thập nhân chứng chống lại băng đảng của cảnh sát ngầm, hay tham gia vào các hoạt động của Sun On Yee để gia tăng uy tín của mình. Cốt truyện của game là cốt truyện tuyến tính, vì vậy thứ tự thực hiện các nhiệm vụ của bạn sẽ không ảnh hưởng đến câu chuyện.

Bên cạnh các nhiệm vụ chính, game còn cung cấp hàng loạt các nhiệm vụ phụ khác. Wei Shen có thể giúp cảnh sát bắt các vụ trao đổi thuốc phiện, giúp người dân bắt cướp hay đơn giản hơn chỉ là… chụp hộ một tấm ảnh cho người đi đường. Tất cả các nhiệm vụ đó đan xen vào nhiệm vụ chính, tạo nên một cuộc sống thường nhật cho Wei Shen.

Không chỉ có vậy, game còn cung cấp cho người chơi rất nhiều cửa hàng nằm rải khắp đảo. Người chơi có thể mua xe hơi, quần áo, vào quán mát-xa hay dừng lại một góc đường chỉ để ăn một chiếc bánh bao, uống một lon nước tăng lực. Tất cả những dịch vụ đều có khả năng gia tăng chỉ số như sức mạnh, tốc độ hồi máu, lượng kinh nghiệm nhận được cho Wei Shen trong một khoảng thời gian. Ngoài ra, Wei Shen còn có thể… đi hát karaoke tại các quán bar hay tham gia vào các giải đua xe đường phố. Mỗi một nhiệm vụ phụ đều như một mini-game cho người chơi. Tuy vậy, tính thử thách của những nhiệm vụ đó cũng không hề nhỏ.

Điểm độc đáo của Sleeping Dogs ở trong cách tính điểm kinh

nghiệm. Thông qua các nhiệm vụ, Wei Shen sẽ gia tăng kinh nghiệm cho bản thân. Trong Sleeping Dogs, kinh nghiệm được chia làm ba loại: Triad, Cop và Face. Triad và Cop sẽ được nhận khi bạn thực hiện các nhiệm vụ chính, tùy vào loại nhiệm vụ mà lượng kinh nghiệm của Triad và Cop sẽ khác nhau. Đồng thời, trong quá trình làm nhiệm vụ, đấu tay đôi với kẻ địch có thể tăng thêm lượng Triad nhận được, trong khi tránh va chạm vào người đi đường cũng như cơ sở vật chất sẽ tăng lượng điểm Cop nhận được.

Nếu người chơi có xu hướng bạo lực, phá luật, Wei Shen sẽ nhận được nhiều điểm Triad hơn. Gia tăng cấp độ của Triad và Cop sẽ giúp Wei Shen mở thêm các thế võ cũng như thủ thuật. Bên cạnh đó, Wei Shen sẽ nhận được điểm Face khi tham gia vào các nhiệm vụ phụ, từ trộm xe đến giúp đỡ các anh em trong Sun On Yee. Gia tăng cấp độ của Face cho phép người chơi mở khóa các loại quần áo và xe xịn hơn. Các mini-game rải đều khắp thành phố như đua xe, cá cược, hát karaoke, đấu võ và rất nhiều hoạt động khác cũng sẽ giúp Wei Shen có được Face và tiền. Với một số lượng nhiệm vụ phụ đồ sộ, Sleeping Dogs đòi hỏi người chơi một khoản thời gian không nhỏ để có thể hoàn thành toàn bộ trò chơi.

VÕ THUẬT KẾT HỢP HÀNH ĐỘNG

Có thể nói Sleeping Dogs giống như một bộ phim hành động võ thuật điển hình thường thấy của Hồng Kông. Trong game, người chơi sẽ có rất nhiều cơ hội được đấu võ khi làm nhiệm vụ. Cách điều khiển khi tham gia vào các trận đánh với các pha tấn công cũng như phản đòn của Wei Shen khá quen thuộc đối với fan của Batman: Arkham City. Không chỉ có đấm và đá, người chơi còn có thể "dạy" cho Wei Shen sử dụng các đòn liên hoàn (combo) thông qua việc lên cấp độ của Triad và Cop.

Một điểm độc đáo nữa của Sleeping Dogs là chế độ "bullet-time" (làm chậm thời gian) dành cho Wei Shen mỗi khi anh cầm súng nhảy vượt qua từ chỗ nấp. Khi đó, mọi hành động xung quanh Wei Shen dường như đều chậm lại, giúp anh có thể xử lý xung quanh nhẹ nhàng và gọn gàng hơn. Tuy nhiên, xuyên suốt trò chơi, số lần được sử dụng súng của Wei Shen là khá ít. Sleeping Dogs khuyến khích người chơi luyện tập các màn đấu võ tay không hơn là sử dụng súng cướp đi sinh mạng kẻ thù.

HÌNH, ÂM ỔN THỎA

Đồ họa của Sleeping Dogs được thiết kế khá tốt. Hồng Kông trong Sleeping Dogs đã được tái hiện lại một cách chân thực. Một Hồng Kông những năm đầu thế kỷ 21 được dựng lại đầy sinh động với từng dãy nhà, góc phố, quầy hàng cũng như phương tiện giao thông trên đường đều được thiết kế trau chuốt, tỉ mỉ.

Thiết kế nhân vật cũng được làm khá chi tiết, tuy nhiên biểu cảm trên gương mặt các nhân vật đôi lúc còn tỏ ra cứng, chưa bộc lộ được cảm xúc. Về mặt âm thanh, các bản nhạc mang đậm nét Hồng Kông sẽ cất lên mỗi khi bạn bắt đầu làm nhiệm vụ hay ngồi trong một chiếc xe hơi và lắng nghe radio. Số lượng bản nhạc cũng rất đa dạng và phù hợp với nhiệm vụ Wei Shen đang thực hiện.

Dàn diễn viên lồng tiếng cũng được chọn lựa kỹ lưỡng với sự tham gia của rất nhiều ngôi sao tên tuổi rất quen mặt qua các bộ phim hành động như James Hong, Lucy Liu, Kelly Hu, v.v. và nhất là sự hiện diện của "anh chàng rắc rối" - Trần Quán Hy (Edison Chen). Họ, bằng tài năng diễn xuất điêu luyện của mình đã hoàn thành rất tốt vai trò trong game, khi biểu lộ những cảm xúc của nhân vật thông qua những đoạn hội thoại tiếng Anh xen lẫn tiếng Quảng Đông đặc trưng của người Hồng Kông.

LỜI KẾT

Sleeping Dogs là một tựa game hành động khá ấn tượng và đáng để chơi. Trò chơi mang đậm một phong cách điện ảnh giống như trong các bộ phim hành động võ thuật Hồng Kông. Dù còn một số khiếm khuyết nhỏ khiến tựa game chưa phải là hoàn hảo, Sleeping Dogs thực sự là một trải nghiệm rất hấp dẫn với các fan của thể loại game hành động tự do. Nếu bạn là fan của Grand Theft Auto hay Saints Row, đừng bỏ lỡ cơ hội trải nghiệm một Hồng Kông thu nhỏ và đầy khác lạ của Sleeping Dogs!

HẢI MINH

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	90%
CẢM NHẬN	100%
CÁCH CHƠI	90%

9

KUNG FU STRIKE: THE WARRIOR'S RISE

ANH HÙNG TRUYỆN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
QOOC Soft

PHÁT HÀNH
7sixty / Digital Tribe Games

NGÀY PHÁT HÀNH
24/07/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

» Hệ thống trang bị, chiêu thức khá phong phú.
» Lối chơi đa dạng, nhiều thử thách
» Hình âm hài hòa
» Hệ thống chiến đấu khá "đã tay".

» Cốt truyện thiếu chiều sâu, rời rạc.

Từ trước tới nay, những game có xuất xứ từ Trung Quốc gần như mặc nhiên được dán mác "kém chất lượng". Quả thật, điều này không phải là vô căn cứ khi những game được đánh giá là "chơi được" đều chỉ đếm được trên đầu ngón tay, trong khi đó các game "mì ăn liền" lại tràn ngập thị trường. Mới đây, một game mới toanh từ xứ sở gấu trúc đã gia nhập làng game thế giới với cái tên: Kung Fu Strike - The Warrior's Rise. Chàng "tân binh" này sẽ thể hiện ra sao?

CỐT TRUYỆN KHÁ RỜI RẠC...

Câu chuyện của KFS lấy bối cảnh giả tưởng về đất nước Trung Hoa cổ đại, khi mà Đế chế Tian và nước Shaa ở phương Bắc đang chìm trong khói lửa chiến tranh. Người chơi sẽ vào vai Loh, vị tướng quân trẻ tuổi của Đế chế Tian, trong cuộc hành trình đến chùa Talin để gặp đại sư Mo, lập kế hoạch chống lại quân phiến loạn. Cuộc gặp gỡ định mệnh đã làm thay đổi quan điểm của Loh về cuộc chiến đang diễn ra. Tuy vậy, cách dẫn chuyện của game khá rời rạc, khiến người chơi khó nắm bắt được diễn biến. Đó chỉ là những bức hình cùng các dòng chữ đơn giản, thậm chí, những đoạn hội thoại cũng không hề được lồng tiếng. Quả thật, ấn tượng đầu tiên mà KFS mang lại thật sự không tốt chút nào!

LỐI CHƠI THÚ VỊ!

Ấn tượng ban đầu là vậy, nhưng càng đi sâu vào game, người viết càng cảm thấy thú vị. Mục tiêu của bạn trong KFS chỉ có một: hạ gục tất cả những kẻ cản trở hành trình của mình. Bạn không chỉ đối phó với một đối thủ đơn lẻ như các game song đấu thông thường, mà mỗi màn chơi là một thử thách riêng biệt cần phải vượt qua. Đó có thể là một tên sát thủ lạnh lùng, những đệ tử thiền môn hay các bậc đại sư tinh thông võ nghệ. Mỗi đối thủ có một phong cách riêng và bạn sẽ phải liên tục thay đổi cách chiến đấu để hạ gục họ.

Mỗi màn chơi đều có ba mức độ khó khác nhau để bạn lựa chọn, nhưng ngay cả với cấp độ dễ nhất, bạn không thể chỉ "cưỡi ngựa xem hoa" rồi qua màn mà phải chú tâm một cách nghiêm túc! Các đòn thế trong KFS được thực hiện rất đẹp mắt, mỗi khi ra đòn, người chơi sẽ thực sự cảm nhận được "lực" của các chiêu thức. Đối thủ luôn tiến đến từ mọi hướng khiến cho bạn không lúc nào ngơi tay. Đừng nghĩ rằng chỉ đơn thuần ấn nút liên tục là có thể đánh bại đối phương, KFS sẽ đòi hỏi ở bạn nhiều kỹ năng hơn thế!

Tất nhiên, bạn sẽ không chiến đấu chỉ với những chiêu thức thông thường. Bắt đầu bằng những đòn "đấm", "đá" và các chiêu "liên hoàn" (combo) đơn giản, các đòn thế khó hơn, đòi hỏi tổ hợp nút phức tạp hơn sẽ dần dần được mở khóa thông qua lượng tiền mà người chơi thu được sau khi hạ gục đối thủ. Số tiền bạn kiếm được có thể dùng để "thuê" đồng đội trợ giúp mỗi khi gặp khó khăn, hoặc để mua các vật phẩm tăng sức mạnh, các chiêu thức mới. KFS sở hữu một hệ thống trang bị và các chiêu thức khá đồ sộ, nhiều vật phẩm cũng như các đòn thế mới chỉ được "mở khóa" khi bạn vượt qua một số màn chơi với yêu cầu cũng như độ khó nhất định.

Ngoài phần chơi theo cốt truyện (Campaign), bạn còn có thể cùng hành hiệp hoặc so tài với bạn bè mình thông qua hai chế độ Co-op và

Versus (chế độ Versus chỉ được mở ra khi bạn đã hoàn thành phần cốt truyện). Game cũng có một bảng xếp hạng (Leaderboard) để bạn có thể "khoe" thành tích của mình với những người chơi trên khắp thế giới. Tuy nhiên, điểm đáng tiếc nhất chính là mục Co-op khi bạn chỉ có thể chơi với bạn bè mình trên một máy duy nhất thay vì tranh tài trực tuyến.

HÌNH-ÂM HÀI HÒA

Nếu "tạm gác" phần lồng tiếng (như đã đề cập ở trên) thì KFS vẫn sở hữu một nền đồ họa và âm thanh khá tốt. Được xây dựng theo lối hoạt họa đổ bóng (cel-shading) na ná như phong cách của trò chơi đối kháng nổi tiếng Street Fighters IV, cảnh vật, con người trong KS đều mang đậm chất Trung Hoa. Người viết khá ấn tượng với chuyển động của các nhân vật trong game, mặc dù đôi lúc còn hơi cứng nhưng tựu chung vẫn khá uyển chuyển và hiệu ứng các đòn thế trong game đều được thực hiện rất bắt mắt.

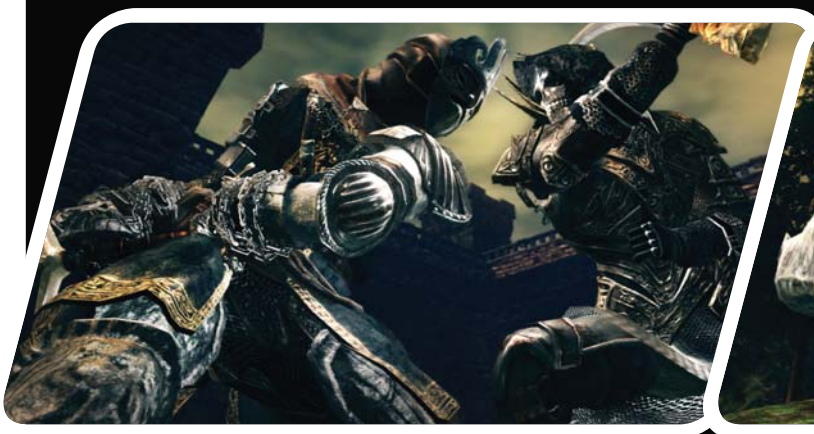
Hòa chung vào đó là những bản nhạc nền hùng tráng cùng với hiệu ứng âm thanh sống động, chân thực. Nếu không mắc phải thiếu sót ở phần lồng tiếng, KFS chắc chắn sẽ trở nên hoàn thiện hơn.

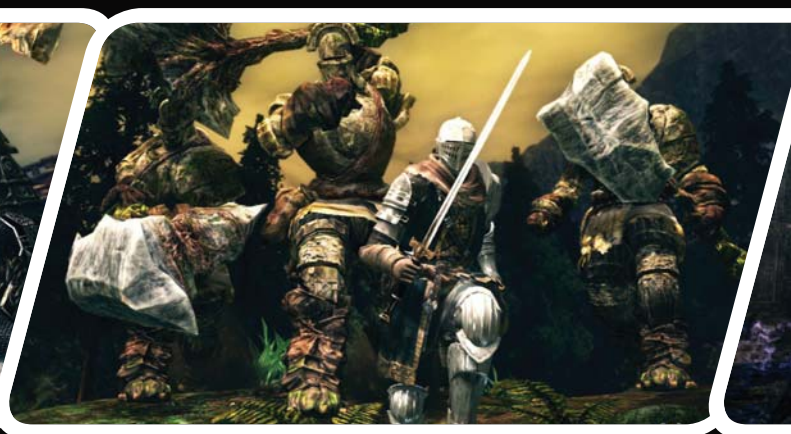
ĐÁNG ĐỂ THỬ QUA!

Bỏ qua phần dẫn chuyện rời rạc cùng một số lỗi nhỏ trong quá trình chơi, Kung Fu Strike - The Warrior's Rise là một tựa game rất khá. Không được đánh giá là một trong những "bom tấn" của năm, nhưng những gì mà game mang lại thật sự vượt quá mong đợi của người viết. Game xứng đáng có mặt trong bộ sưu tập của bất kỳ game thủ nào, nhất là với những "tín đồ" của thể loại game đối kháng.

HOÀNG LONG

ĐÁNH GIÁ	
ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	70%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	85%
	8





DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION PC

HÀNH TRÌNH BẤT TẬN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Nhập vai

PHÁT TRIỂN
Zootfly

PHÁT HÀNH
Namco Bandai America

NGÀY PHÁT HÀNH
24/08/2012

ESRB (TUỔI)
Mature

» Độ khó cao, thử thách.
» Lối chơi cuốn hút.
» Nhiều bí mật để khám phá.

» Nhiều lỗi kỹ thuật và hình ảnh.

Ngay từ thời điểm ra mắt vào một năm trước, Dark Souls (DS) của hãng phát triển From Software (nổi tiếng qua các dòng game Tenchu, Armored Core) đã đem lại cơn sốt cho người hâm mộ thể loại nhập vai bởi DS sở hữu một độ khó rất cao, không thua kém gì so với "đàn anh" Demon's Souls. Dù cho DS khi đó chỉ ra mắt trên các hệ máy console, nhưng cơn sốt đó cũng đã mau chóng lan tỏa đến cộng đồng game thủ PC khi hơn 92.000 người đã ký tên trực tuyến vào bản kiến nghị gửi Namco Bandai với mong muốn DS xuất hiện trên hệ máy này. Động lòng trước tình cảm này, Namco Bandai quyết định thực hiện nguyện vọng của fan và phiên bản PC đã ra mắt với tên gọi Dark Souls: Prepare to Die Edition (DS: PDE).

ĐỊNH MỆNH CỦA "XÁC SỐNG"

Tương tự như Demon's Souls, DS: PDE lấy bối cảnh về một thời đại xa xôi, khi thế giới vẫn chưa thành hình và được bao bọc bởi sương mù dày đặc, chết chóc và bị cai trị bởi loài rồng tàn ác. Tuy nhiên sau đó, các thế lực trong Lords of Fire cùng loài người đã xuất hiện để dẹp yên sự cai trị này và tạo ra một thời kỳ mới, thời đại của lửa (The Age of Fire). Người chơi sẽ vào vai một Undead, một kẻ sẽ lang thang cô độc trong suốt cuộc hành trình tại thế giới này, chống lại những đối thủ khác như những thây ma, bọn phù thủy xảo trá, những con người đầy phản trắc cùng các chúa rồng hùng mạnh để tìm ra lối thoát cho chủng tộc "xác sống" bị nguyền rủa.

BÀI HỌC TỪ "CÁI CHẾT"

Sự hấp dẫn cơ bản của DS: PDE vẫn như người tiền nhiệm của nó: sở hữu một độ khó rất cao so với những game cùng thể loại. Thậm chí để hoàn thành game lần đầu tiên, số lần chết của nhân vật đến tận… ba con số cũng là một chuyện rất bình thường! Đó là vì những kẻ mà bạn đối mặt, từ những tên lính Undead cho đến các con trùm to lớn, tất cả đều thuộc dạng "khó xơi". Chỉ với vài ba cú chém, hay chỉ với một chiêu mở đầu duy nhất là người anh hùng của bạn sẽ "lên đường". Đó là chưa kể việc các chiêu thức của chúng luôn phối hợp biến hóa và rất khó chịu. Ngoài ra, người chơi sẽ đối mặt với những cái chết hài hước như rơi khỏi vách đá hoặc bị trúng độc… Nhưng cũng như Demon's Souls, cái chết trong game không chỉ có nghĩa là "đi lại từ đầu". Những cái chết mà bạn trải qua đó đều là những bài học bổ ích trên một hành trình gian nan phía trước.

"Nguồn sống" duy nhất trong game đến từ Soul (linh hồn) và đây là thứ rất quan trọng sẽ gắn bó với người chơi suốt game, bởi DS: PDE không có tiền bạc hay những thứ tương tự như thế… Với những Soul kiếm được, nhân vật của bạn có thể sử dụng để tăng các chỉ số và cấp độ của mình tương tự như các game nhập vai khác. Ngoài ra, người chơi còn có thể sử dụng số Soul đó để mua mới hoặc rèn luyện các trang bị có được.

Để có Soul, ngoại trừ việc có được nhờ đánh bại đối thủ, người chơi còn thêm một "nguồn thu" khác qua việc sử dụng các linh hồn "kết tinh". Các linh hồn có hai dạng: một dạng bình thường chỉ dùng để tăng Soul, rất có ích khi người chơi chỉ vừa hồi sinh mà không có một "đồng" Soul nào để sử dụng trong người. Còn dạng thứ hai là những linh hồn đặc biệt chỉ có thể có được sau khi giết những con trùm, thế nhưng bạn đừng phí phạm dùng chúng chỉ để tăng Soul vì chúng còn được dùng để "ép" ra những vũ khí đặc biệt hoặc dùng làm nguyên liệu học các phép thuật mới.

Nói về vũ khí, DS: PDE sở hữu một kho vũ khí đồ sộ có thể làm thỏa mãn bất kỳ người nào mê thể loại nhập vai với sự đa dạng trải dài từ đại đao, kiếm ngắn, cung… cho đến những thanh katana vốn xuất xứ từ đất nước mặt trời mọc. Mỗi vũ khí đều có tính chất riêng biệt khác nhau và đều có thể nâng cấp theo nhiều hướng sức mạnh khác nhau, với sự trợ giúp từ những nguyên liệu Shard (khoảng 10 loại). Và dĩ nhiên, ta có thể nâng cấp độ cho

vũ khí như nhiều loại game nhập vai khác.

Ngoài ra, DS: PDE đã loại bỏ đi hệ thống Tendency (khuynh hướng) vốn có trong Demon's Soul và thay vào đó bằng hệ thống Covenant. Nói đơn giản, Covenant là các "phe phái" trong game mà người chơi có thể gia nhập bằng cách nói chuyện với NPC tương ứng. Dĩ nhiên là người chơi chỉ có thể gia nhập vào một Covenant mà thôi, và khi muốn gia nhập vào một Covenant khác, người chơi buộc phải "phản bội" Covenant trước đó. Tất cả những việc này sẽ dẫn bạn đến nhiều sự kiện khác nhau khi chơi, mở ra được nhiều bí ẩn hoặc nhận các hình phạt khi rời bỏ Covenant. Tất cả những tình tiết này đều được thiết kế hợp lý, lôi cuốn khiến người chơi không ngừng tìm tòi, khám phá.

Độ khó của DS: PDE càng được tăng thêm khi game vẫn giữ nguyên hệ thống "chết là mất hết" ở Demon's Souls. Cụ thể khi chết, nhân vật của bạn sẽ để lại toàn bộ Souls có được tại "nơi bạn đã ra đi" và nếu không may "tử ẹo" lần nữa khi chưa lượm được đống tài sản đó, thì những gì bạn góp công nhặt được bấy lâu sẽ "trở về với cát bụi". Thật may là game đã bố trí các điểm lưu tạm (checkpoint) mang tên gọi Bondfire nằm rải rác khắp bản đồ, tuy không quá nhiều nhưng vẫn giúp người chơi không nản vì không phải đi qua một hành trình quá dài như trước. Các điểm Bondfire này cũng là nơi người chơi sử dụng Soul để tăng cấp độ, nâng cấp đồ dùng, vũ khí cũng như có thể trở về dưới dạng "Human" nhờ vào các Humanity, vật phẩm duy nhất có thể biến nhân vật Undead của bạn trở lại thành người.

BẢN "PORT" ĐÚNG NGHĨA!

Điều mà người chơi cần biết trước khi đụng đến phiên bản DS: PDE trên PC chính là: đồ họa và lối chơi được đem hoàn toàn từ bản trên Xbox 360 qua mà không hề có bất kỳ cải tiến hay nâng cấp nào. Điều này làm cho người chơi có cảm giác đang chạy một "game Xbox 360 giả lập" hơn là một game PC hoàn chỉnh. Và vì lẽ đó, DS: PDE tồn tại những hạn chế của một cỗ máy console như hình ảnh không còn đẹp mắt như vốn có. Thậm chí, game còn bê nguyên cả hệ thống chú thích điều khiển dành cho console khiến người dùng PC phải "tròn xoe mắt" làm quen.

Thế nhưng với những ai đã từng chơi qua game trên console, hẳn nhiên họ sẽ không hề thấy khó chịu vì xét cho cùng, mặt hình ảnh trong game không bóng bẩy nhưng cũng không thể chê là xấu. Về tổng thể, DS: PDE vẫn mang lại những khung cảnh hùng vĩ cũng như phong cách thiết kế nhân vật, đối thủ, bản đồ rất chi tiết và phong cách. Để "bù" lại phần nào cho game thủ PC, DS: PDE mang đến nhiều khu vực mới cùng những con trùm mới, khiến cho cuộc phiêu lưu của người chơi sẽ kéo dài thêm vài giờ so với bình thường.

Trong khi đó về mảng âm thanh, game không đem đến nhiều ấn tượng bởi các đoạn đối thoại khá ít do số lượng NPC ít ỏi. Bù lại, game "ghi điểm" ở các bản nhạc nền lúc đánh trùm với nhiều cảm xúc khó quên do bàn tay "nhào nặn" bởi nhà soạn nhạc thiên tài - Motoi Sakuraba (vốn nổi tiếng qua các tựa game Tales).

LỜI KẾT

Dù cho "Dark Souls: Prepare to Die Edition" vẫn còn nhiều "hạt sạn" nhưng chúng ta có thể thông cảm cho From Software, bởi họ thực hiện bản game này với mục đích "cho fan và vì fan" ngay cả khi họ không có nhiều kinh nghiệm trong việc phát triển game cho nền PC.

Vì thế, nếu gạt bỏ những hạn chế trên, đây vẫn là một "tuyệt phẩm" không thể bỏ qua, nhất là đối với ai ham muốn sự thử thách và phiêu lưu bởi những điểm mạnh về lối chơi mà nó mang lại. Còn đối với ai chỉ muốn thử qua, lời khuyên tốt nhất chính là hãy chuẩn bị tinh thần, cập nhật các bản mod đồ họa và một chiếc… gamepad để không phải bỏ cuộc quá sớm bởi game hầu như không thể nào chơi được khi điều khiển bằng chuột và bàn phím!

SƠN TRẦN

ĐÁNH GIÁ	
ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	85%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	95%
	8,5

SYMPHONY

PC

ÂM NHẠC 'NỔI LOẠN'

"Nếu bạn đang tìm kiếm một sự kết hợp độc đáo giữa game và âm nhạc thì Symphony chính là một trong những câu trả lời thiết thực nhất dành cho bạn…"

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động - Giải đố

PHÁT TRIỂN
Empty Clip Studios

PHÁT HÀNH
Empty Clip Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
06/08/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

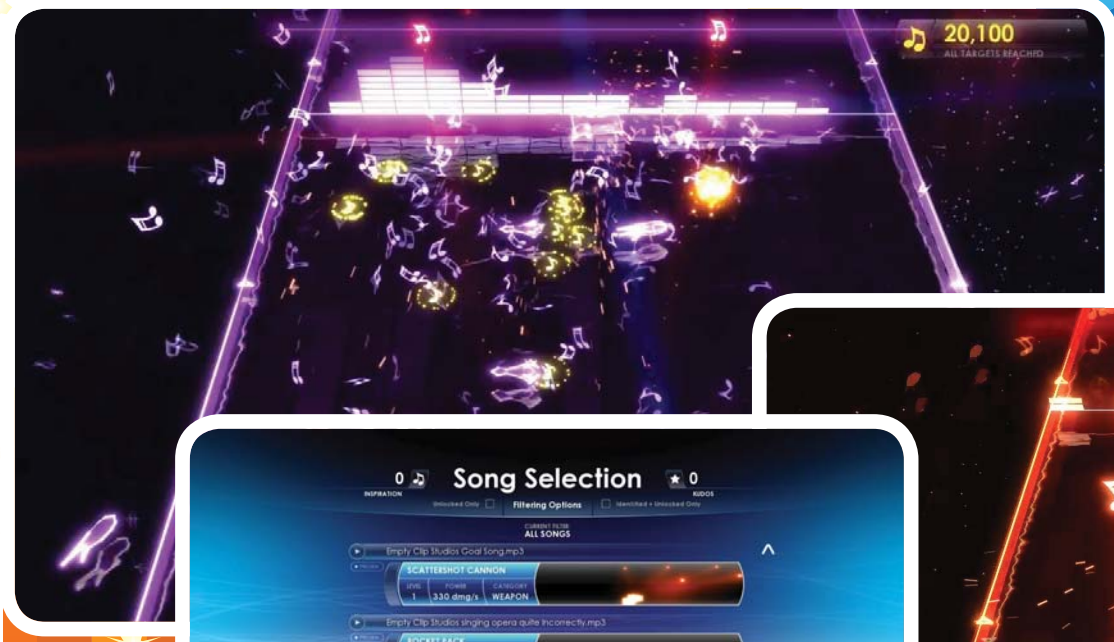
Điểm qua một vài màn chơi đầu tiên, bạn sẽ thấy Symphony là một trải nghiệm lý tưởng dành cho những ai thích sử dụng thư viện nhạc của riêng mình khi thưởng thức game. Trong trường hợp này, trò chơi sử dụng danh mục bài hát ưa thích của bạn để tạo nên nhiều vòng chơi đặc trưng, thể hiện dưới dạng một game bắn súng điều khiển bằng chuột. Đây không phải lần đầu tiên có trò chơi pha trộn giữa âm nhạc và thể loại hành động giải đố như thế này, bạn sẽ bắt gặp một vài nét tương đồng nếu đã từng chơi qua Beat Hazard của hãng phát triển ShadowRage năm 2010. Nhưng thay vì sao chép ý tưởng và làm ra một trò chơi tương tự, Symphony đã tạo ra nét đặc trưng rất riêng thông qua thiết kế độc đáo của nó khi tập trung vào yếu tố chủ đạo là ánh sáng bắt mắt của các thanh đèn neon liên tục chớp nháy trên màn hình.

Đừng lo lắng nếu bạn không có sẵn một bộ sưu tập nhạc đồ sộ vì Symphony được bán kèm sẵn 21 bản nhạc với đủ thể loại, từ dance tiết tấu nhanh đến piano chậm rãi, du dương. Hầu như tất cả đều đã được đơn giản hóa để bạn có thể chơi thoải mái, vì vậy sẽ là một ý hay nếu bạn sử dụng các bản nhạc của riêng mình với tiết tấu phức tạp và dồn dập để khai thác triệt để thế mạnh hình âm mà Symphony mang lại. Có thể là cảm giác phấn khích khi chiến thuyền của bạn nhả từng loạt đạn theo nhịp trống dồn dập từ ca khúc kinh điển Hotel California của nhóm nhạc huyền thoại The Eagles, hay tấn công mạnh mẽ và liên tục theo tiết tấu bass và chất rock cao độ của Linkin Park qua các hit đầy hấp lực như Numb, New Divide… Đây là những trải nghiệm hết sức thú vị vì tuy các bản nhạc đã quá quen thuộc đối với bạn nhưng những gì mà Symphony sản sinh ra từ các bạn nhạc đó trong màn chơi đều rất bất ngờ và sáng tạo.

Xét về góc độ hành động giải đố thì lối chơi của Symphony khá vui nhộn nhưng lại không có nhiều nét thực sự nổi bật với các tựa game cùng thể loại. Mỗi bài hát sẽ tạo ra một màn chơi với diễn biến và thể loại kẻ địch khác nhau. Tất cả các thực thể trong màn chơi đều đi kèm với những hiệu ứng ánh sáng riêng biệt tạo nên một sân khấu trình

» Nội dung màn chơi biến ảo theo bài nhạc.
» Lối chơi hấp dẫn.
» Hệ thống nâng cấp phong phú.
» Bảng xếp hạng trực quan.

» Khó phân biệt đòn đánh của kẻ địch khi màn hình có quá nhiều chi tiết.
» Hiệu năng không ổn định, hay xảy ra tình trạng lag.



diễn đầy màu sắc tươi sáng và đẹp mắt, nhưng nếu có quá nhiều đối tượng trên màn hình, bạn sẽ khó có thể phân biệt giữa làn đạn được kẻ địch bắn ra và những vật dụng mà bạn cần thu nhặt. Một điều đáng mừng là bạn có thể tử trận thoải mái vì game không giới hạn số lần hồi sinh của bạn, tuy nhiên bạn phải để phòng mất điểm cảm hứng (Inspiration point). Lượng điểm này có thể thu thập khi bạn hạ gục tàu chiến đối phương và nó được dùng để sửa chữa cũng như nâng cấp vũ khí cho phi thuyền của bạn. Điểm Inspiration cũng là nơi Symphony bộc lộ ưu điểm rõ nhất, hoàn thành mỗi màn chơi cho bạn một cơ hội để mở khóa các vật dụng mới, đồng thời trang bị các loại vũ khí mạnh mẽ hơn cho các vòng chơi kế tiếp. Quá trình nâng cấp này hoàn toàn được thực hiện theo cơ chế ngẫu nhiên nên bạn không phải lo lắng về việc phải chơi đi chơi lại một màn chơi với một bản nhạc để lấy được một vật dụng cụ thể nào đó. Điểm trừ duy nhất là càng về sau, danh sách vật dụng nâng cấp càng nhiều đến mức trở nên hỗn loạn và việc kiểm soát chúng hiệu quả sẽ trở nên khá khó khăn sau vài màn chơi.

Symphony còn có cả cốt truyện mặc dù mục đích của nó có vẻ khá mờ nhạt, vai trò chủ yếu của cốt truyện nhằm thêm chút "gia vị" vào các màn đánh trùm. Ý tưởng của điều này là các thực thể độc ác từ bên ngoài hệ mặt trời đang tiến hành thu thập linh hồn của các nhà soạn nhạc và sử dụng chúng chống lại bạn. Những gì bạn phải làm là giải phóng cho họ và cũng là giải phóng cho chính kho âm nhạc của bạn. Đó là nơi mà bản giao hưởng của những linh hồn Symphony of Souls được thể hiện, bạn sẽ mở khóa lần lượt một trong năm phần của nó khi chiến đấu với năm con trùm xuất hiện lần lượt một cách ngẫu nhiên sau khoảng mỗi năm màn chơi. Trong quá trình chơi, quân địch và lối di chuyển của chúng sẽ dần trở nên phức tạp hơn và bạn sẽ phải đối phó với sáu độ khó khác nhau. Tên của các cấp độ này cũng liên quan mật thiết với âm nhạc như Pianissimo, mezzo-piano và fortissimo. Nếu muốn nâng cao tính cạnh tranh, bạn có thể thi đấu với những người chơi khác một cách dễ dàng thông qua hệ thống máy chủ của Steam. Có một gợi ý nho nhỏ dành cho bạn rằng thay vì chọn những ca khúc Pop hay Dance quá phổ biến, nếu bạn chinh phục được các thể loại nhạc hàn lâm hơn thì bạn sẽ có nhiều cơ hội cao hơn hẳn để thống trị bảng xếp hạng trực tuyến về điểm số sau mỗi màn chơi.

Bên cạnh lối chơi độc đáo thì Symphony cũng tồn tại không ít nhược điểm. Nếu bạn sử dụng phiên bản cũ của iTunes, bạn sẽ không thể chơi các tập tin có đuôi m⁴a, định dạng phổ biến của file nhạc mà iTunes dùng để chuyển sang các thiết bị sử dụng iOS. Cách giải quyết đơn giản là nâng cấp iTunes lên phiên bản mới nhất, nhưng người viết đã gặp trường hợp ngay cả khi nâng cấp iTunes, định dạng m⁴a vẫn im hơi lặng tiếng. Có một vài vấn đề với lag, tuy nhỏ nhưng cũng đủ để gây bực mình cho người dùng vì lắm lúc bạn mất đi một lượng điểm Inspiration quan trọng mà vất vả lắm mới kiếm được chỉ vì Symphony trở chứng, giật và khựng hình trong vài giây. Cũng thật đáng tiếc khi các nhà phát triển tại Empty Clip Studios đã vay mượn quá nhiều từ trò chơi Geometry Wars khi hơi lạm dụng hiệu ứng đèn neon và sẽ làm bạn rối mắt trong một số trường hợp nhất định.

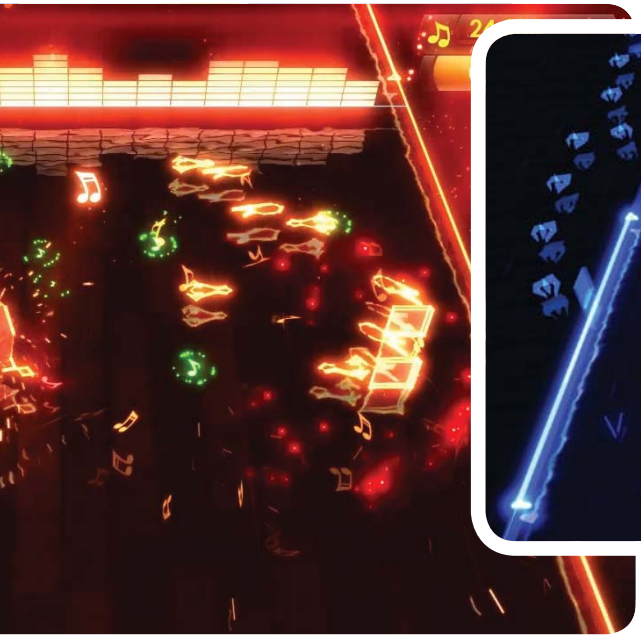
Tuy nhiên nhìn chung thì Symphony là một trò chơi thú vị và thậm chí có tính gây nghiện khá cao, đặc biệt nếu bạn sở hữu một bộ sưu tập âm nhạc phong phú và chịu khó mày mò khám phá vào tận sâu các màn chơi cuối. Nếu bỏ qua một đôi lần bị quấy rầy bởi hiện tượng lag thì toàn bộ quá trình điều khiển trong game diễn ra rất êm ái. Symphony mang đến cho bạn một cách thức tiếp cận mới với kho nhạc của mình, cho phép bạn tương tác với từng bản nhạc mà mình yêu thích theo nhiều cách khác nhau. Bên cạnh hàng loạt tùy chọn nâng cấp phong phú, Symphony còn hấp dẫn ở chỗ nó được bán với một mức giá khá bèo nếu so sánh về chất lượng tổng thể mà nó sở hữu. Những khuyết điểm còn tồn tại đều có thể khắc phục nhanh chóng bằng một bản vá từ nhà phát triển nên đừng chần chừ mà hãy tậu ngay cho mình Symphony, một tựa game khó có thể bỏ qua đối với tín đồ yêu âm nhạc.

ĐẮC HOÀI

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	85%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	50%
CẢM NHẬN	85%
CÁCH CHƠI	85%

8,3



Được thực hiện bởi một studio non trẻ, nhưng không vì thế mà CSGO tỏ ra là một tựa game kém chất lượng.

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

PC Xbox PS3

KHỦNG BỐ TOÀN CẦU

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
FPS

PHÁT TRIỂN
Hidden Path Studios

PHÁT HÀNH
Valve

NGÀY PHÁT HÀNH
21/08/2012

ESRB (TUỔI)
Mature

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

» Đồ họa cải tiến.
» Arms Race và Demolition thú vị.
» Lối chơi tốc độ.

» Thiếu một vài map kinh điển.
» Các phiên bản console khó chơi.

Bạn có nhớ được lần đầu tiên mình cầm lấy vũ khí trong Counter Strike, hay "chiến công" đầu tiên lập được trong những cuộc đọ súng của mình? Tôi vẫn còn nhớ chúng, ngay cả khi điều này đã xảy ra từ hơn 10 năm trước, và hẳn rất nhiều người khác cũng thế. Chỉ một chi tiết nhỏ này cũng đã nói lên được sức hút của Counter Strike, và vì thế nên khi Counter Strike: Global Offensive (CSGO) ra mắt, phiên bản mới này nhanh chóng thu hút được sự chú ý của cộng đồng esport lẫn người chơi Counter Strike toàn thế giới. Vậy câu hỏi ở đây là liệu nhà phát triển Hidden Path đã làm những gì với tựa game này, và liệu phiên bản mới này có đủ khả năng thỏa mãn được những fan gạo cội vẫn ngày ngày đấu súng trong các phiên bản Counter Strike?

DỄ MÀ KHÓ

Dễ chơi nhưng khó giỏi, đó là lời mô tả chính xác nhất về Counter Strike. Trong trường hợp bạn chưa từng biết đến dòng game này - một điều rất khó xảy ra - thì Counter Strike là một bản mod của Half-Life mang lại những trận đọ súng đầy tính toán với nhịp độ nhanh và đòi hỏi kỹ năng điêu luyện của game thủ. Không giống như những Call of Duty, Battlefield hay nhiều tựa shooter chơi mạng khác, CS:GO tiếp nối truyền thống của những phiên bản trước khi đặt nặng kỹ năng lên trên tất cả. Phản xạ nhanh nhẹn, độ chính xác cực đỉnh và sự thông thuộc địa hình là những thứ góp phần đảm bảo sự sống còn của bạn trong những trận Counter Strike khốc liệt. Đặc biệt, khả năng phán đoán vị trí đối thủ và giữ kín sự hiện diện của bản thân thông qua tiếng bước chân là điều mà bất kỳ một game thủ CSGO nào cũng phải biết đến.

Nhà phát triển Hidden Path còn rất "tâm lý" khi cung cấp cho game thủ một mục chơi "How To Play" mô tả và giải thích rõ ràng tất cả các yếu tố quan trọng trong game, giúp người mới dễ dàng làm quen với các tính năng của trò chơi. Nếu cảm thấy chưa đủ trình độ để tham gia vào cuộc chơi cùng anh tài khắp thế giới, bạn còn có thể tham gia các trận "Offline With Bot" chống lại đối thủ máy (bot) của CSGO nhằm rèn giũa kỹ năng và làm quen với cảm giác bắn của các loại vũ khí trong game.

Các bot còn xuất hiện trong phần chơi mạng nhằm "nhồi nhét" đầy vị trí của các đội và cân bằng số lượng tay súng, đồng thời game thủ còn có thể chiếm quyền điều khiển chúng sau khi đã tử nạn để bù đắp khoảng cách về kỹ năng giữa người và AI.

VŨ KHÍ ĐA DẠNG

Không như các game bắn súng quân sự hiện tại khi súng ống được phân phát "free" đầu màn chơi, trong CSGO mỗi người chơi sẽ phải tự vũ trang cho mình bằng những khoản tiền có được khi bắn hạ kẻ địch, thành công đặt/gỡ bom hay thắng thua sau mỗi trận đấu. Với 4 vị trí cho vũ khí chính, súng lục, dao găm và lựu đạn, người chơi có thể tự lựa chọn trong số hàng chục loại vũ khí của game. Những khẩu súng trong game có sự khác biệt rất lớn với các tựa game khác, thể hiện rõ rệt nhất ở mức độ giật (recoil) kinh hoàng của chúng. Bạn vẫn có thể thực hiện việc "spray and pray" trong CSGO, nhưng khi đối mặt với những game thủ lành nghề, bất kỳ món vũ khí nào họ đang cầm trong tay đều có thể "tiễn bạn lên đường" chớp nhoáng chỉ bằng 1 hoặc 2 phát trúng đích.

Bên cạnh các loại vũ khí quen thuộc vẫn tồn tại trong game như AK, Galil, Famas, AWP, Desert Eagle… thì CSGO còn sở hữu 8 món vũ khí mới được thêm vào là súng điện Zeus Taser, hai khẩu shotgun Sawed-off và MAG-7, súng tiểu liên Bizon, súng máy Negev cùng ba loại lựu đạn mới Incendiary, Motolov và Decoy. Nếu như khẩu súng điện Taser thay thế cho dao găm tỏ ra vô dụng bởi giá cao và tầm bắn cực ngắn thì Incendiary và Motolov có khả năng tạo một bức tường lửa cản bước kẻ thù là bổ sung hữu dụng nhất cho cả trò chơi, giúp những cuộc đối đầu trở nên cân não. Nhiều loại vũ khí bị loại bỏ như MP5, TMP, M4A1, Krieg 552 được thay thế bằng những cái tên mới mang dáng dấp hiện đại hơn giúp CSGO "bắt kịp thời đại" với các loại vũ khí mới, và chúng đều thực hiện rất tốt vai trò của mình.

CÁC CHẾ ĐỘ CHƠI

Với bốn kiểu chơi Classic Casual, Classic Competitive, Arms Race và Demolition, CSGO có 8 bản đồ quen thuộc (như office, italy, dust, nuke…) được làm lại với nhiều chi tiết mới và một số chỉnh sửa nhỏ, cùng 8 bản đồ hoàn toàn mới cho hai kiểu chơi Arm Race và Demolition. Hai chế độ chơi dựa trên bản mod Gun Game từng xuất hiện trên các server CS này đã mang lại luồng gió mới cho game thủ CS nhờ vào tốc độ chóng mặt của các trận chiến. Nếu Arms Race sở hữu tính năng respawn (tái sinh) thì Demolition là những màn chơi đặt bom với một vị trí bomb site duy nhất, buộc hai đội phải liên tục chiến đấu nhằm loại bỏ đối thủ. Cả hai đều không cho phép tự chọn vũ khí mà chỉ được thay đổi khi bắn hạ đối thủ, có thiết kế bản đồ rất nhỏ hẹp tạo điều kiện cho các cuộc chạm trán nhanh chóng diễn ra mang lại những giờ phút phấn khích cho game thủ.

Với nhiều thay đổi và tinh chỉnh, nhưng những xạ thủ gạo cội và khó tính có thể sẽ không hài lòng với CSGO bởi sự thiếu vắng của các bản đồ kinh điển như Assault, Mansion, Estate hay Deathmatch… hoặc các tính năng phụ như Free look, "xịt" các biểu tượng lên tường hay không thể lựa chọn model nhân vật theo ý muốn. Tuy nhiên, các tính năng này thực chất đều không có vai trò gì quan trọng trong lối chơi, và sự vắng bóng của chúng được bù đắp lại bằng các achievement hoặc điểm số cũng hoàn toàn vô thưởng vô phạt khác. Hệ số ELO được sử dụng trong game cũng có thể là nền tảng để tính năng matchmaking hoạt động, nhưng nó có vai trò khá nhạt nhòa bởi game thủ thường thích chơi cùng bạn bè hơn là tham gia vào những trận đấu với những người xa lạ.

Phiên bản PC của game được chạy trên nền Steam và tận dụng hệ thống friend rất tiện lợi cho phép người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm những server mà bạn bè đang chơi và nhảy vào tham chiến bất kỳ lúc nào. Còn với các phiên bản console, việc phải sử dụng chiếc controller trong những cuộc đụng độ của CSGO quả là một cơn ác mộng, và hẳn không nhiều game thủ đủ sự kiên nhẫn để theo đuổi trò chơi trên các hệ máy này. Ngay cả khi phiên bản PS3 hỗ trợ chuột, bàn phím và cả thiết bị PS Move, những lợi thế mà các thiết bị này mang lại cũng không đủ để san lấp khoảng cách về lượng người chơi giữa game thủ PC và console, nên cuối cùng PC vẫn là nền tảng số một cho một tựa game đòi hỏi cao về kỹ năng và độ chính xác như CSGO.

MỘT ÔNG HOÀNG MỚI?

Trong thời điểm hiện tại, bởi trò chơi chỉ cho phép tối đa 10 người tham dự vào các màn chơi nên các trận đọ súng trong game có phần "thiếu lửa" nếu so với CS 1.6 hay CS:Source vốn hỗ trợ lên đến 16 người chơi. Việc cộng đồng mod vẫn chưa phát triển mạnh trong CSGO cũng khiến game thiếu đi những gói nội dung độc đáo đến từ những bộ óc sáng tạo của game thủ, nhưng với sự hỗ trợ trực tiếp từ bộ công cụ SDK của Valve trong CSGO, hẳn chúng ta sẽ sớm tìm thấy những chế độ chơi mới hoặc những bản đồ "kinh điển" được tái hiện lại trên nền đồ họa mới của game.

Nhìn chung, studio Hidden Path đã đi đúng con đường trong việc tái hiện sự huy hoàng của CS với phiên bản mới này. Bằng nhiều tinh chỉnh mới dù nhỏ nhặt nhưng lại rất chính xác, trò chơi đang dần trở thành tựa game có khả năng thống trị nền esport hệt như các phiên bản CS trước đã từng làm. Cùng với sự chăm chút của Valve cho đứa con cưng mới của mình, cộng đồng game thủ của CSGO sẽ dần lớn mạnh và những giải đấu lớn sẽ góp phần đưa trò chơi này lên tới đỉnh cao của esport trong tương lai.

PHẠM LÊ

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	95%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	100%

9,3

THE EXPENDABLES 2 VIDEOGAME PC

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

BIỆT ĐỘI ĐÁNH THUÊ

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Zootfly

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
21/08/2012

ESRB (TUỔI)
Mature

» Lối chơi hành động máu lửa, hấp dẫn.
» 4 thành viên có các kỹ năng khác nhau phối hợp hỗ trợ lẫn nhau.
» Các pha signature move độc đáo.

» Âm thanh buồn tẻ.
» Nhiều lỗi trong quá trình chơi.
» Camera tồi.
» Mục chơi mạng với người lạ "có cũng như không".

NHỮNG TÊN "RAMBO" THẾ KỶ 21

Cốt truyện của The Expendables 2 (TE2) xoay quanh việc giải cứu một tỷ phú người Trung Quốc bị bắt cóc bởi một nhóm khủng bố ở Somalia. Biệt đội đánh thuê gồm Barney Ross (Sylvester Stallone), Gunner Jensen (Dolph Lundgren), Hale Caesar (Terry Crews) và Yin Yang (Lý Liên Kiệt). Lối chơi của game hẳn sẽ khá quen thuộc với những ai đã từng chơi qua Alien Shooter hay Renegade Ops, bạn sẽ có một góc nhìn từ trên cao xuống, bao quát toàn cảnh xung quanh các nhân vật. Cách chơi khá đơn giản: đi từ điểm A tới điểm Z, hạ gục những kẻ ngáng đường, thỉnh thoảng phải dùng súng phóng lựu RPG-7 để phá một chiếc trực thăng hoặc một ụ súng cối và về đích!

Mỗi nhân vật trong TE2 có sở trường khác nhau và có thể sử dụng các loại vũ khí khác nhau: Barney sử dụng khẩu súng lục Colt có hỏa lực cực mạnh, có thể tiêu diệt bất cứ đối thủ nào bằng hai phát bắn. Caesar sở hữu súng phóng lựu GL40 có khả năng "hạ nhanh diệt gọn" một nhóm đối thủ ở khoảng cách xa, cùng khẩu shotgun AA12 cực kỳ uy lực ở tầm gần. Gunner là tay bắn tỉa của nhóm, có thể hạ gục những đối thủ ở khoảng cách xa. Cuối cùng là Yin Yang có biệt tài phi dao và vô cùng thiện chiến trong các pha cận chiến. Bạn có thể chuyển đổi qua lại các nhân vật khi đang chơi (trong trường hợp nhân vật đó chưa có ai điều khiển trong phần chơi mạng) để có thể sử dụng khả năng của từng nhân vật, chẳng hạn như Caesar có thể đặt bom làm nổ tung cách cửa phía trước mở đường cho nhóm, hay Yang có thể dùng dao cắt hàng rào…

QUY LUẬT CỦA TE2: BẮN, BẮN, BẮN VÀ BẮN!

Lối chơi của TE2 khá đơn giản nên Zootfly đã cố gắng thêm vào một số "gia vị" nhằm giúp cho người chơi không bị nhàm chán: Đầu tiên là hệ thống "Incapacitated" từng xuất hiện trong loạt game Left 4 Dead, Borderlands hay Payday The Heist. Khi một thành viên trong nhóm hết máu (HP), thay vì chết thì anh ta sẽ bị thương, nằm một chỗ, sử dụng súng lục hỗ trợ cho đồng đội đến cứu. Màn hình "Game Over" sẽ hiện lên khi cả 4 thành viên đều bị thương. Hệ thống Incapacitated của TE2 có một điểm mới: nếu nhiều thành viên cùng giúp cho một thành viên bị thương thì người đó sẽ hồi phục nhanh hơn.

Những pha hành động trên các phương tiện cơ giới như trực thăng, xe thiết giáp hay ca nô… mặc dù đã xuất hiện khá nhiều trong các tựa game FPS nhưng với TE2, chúng vẫn đem đến một cảm giác bắn rất "đã tay", khi mà hàng loạt những thứ có thể nổ được như thùng xăng, xe hơi được bày ra đầy màn hình, làm cho người chơi "không muốn bắn không được"!

TE2 sở hữu hệ thống "bonus", hiển thị dưới dạng một cột màu vàng gồm ba nấc. Với mỗi nấc được làm đầy, người chơi sẽ nhận được một trái lựu đạn. Nếu thanh "bonus" đầy hết ba nấc, người chơi sẽ có cơ hội thi triển tuyệt chiêu "signature move" tuyệt đẹp (tạm dịch: "một phát tất sát"), tiêu diệt đối thủ xấu số nào là mục tiêu của nhân vật. Để có thể nhận được bonus, người chơi cần phải hạ gục các đối thủ hoặc thu nhặt những biểu tượng hai khẩu súng bắt chéo nhau được đặt khắp các màn chơi.

Do là một game tuyến tính nên các màn chơi của TE2 thường chỉ có một con đường đi duy nhất và luôn có sẵn những nhóm khủng bố phục kích trên các nẻo đường, dẫn đến những cuộc đọ súng diễn ra liên tiếp và không ngừng nghỉ. Nhóm đi đến đâu, sẽ có những tên lính "lóc chóc" hiện ra để làm "bia tập bắn" đến đó. Đối phương thường xuất hiện theo

Cuối tháng 8 vừa rồi, trò chơi The Expendables 2 Videogame dựa theo bộ phim bom tấn cùng tên đã được ra mắt. Thực hư ra sao? Liệu The Expendables 2 có tạo được dấu ấn riêng, hay chỉ là một "quả bom xịt" không hơn không kém?

nhóm và rất thích chơi chiến thuật "lấy thịt đè người". Dù áp đảo về số lượng nhưng AI đối phương khá kém, chúng thường "dính một cục" vào nhau và di chuyển lung tung, kể cả khi người chơi ném lựu đạn về phía chúng, vẫn sẽ có một số tên lính "lăng xăng"… chạy vào tầm nổ của quả lựu đạn.

Có một điều đáng tiếc là tính cách các nhân vật trong game không được khắc họa rõ ràng cho lắm. Các nhân vật chính giống như những "cỗ máy" chiến đấu chỉ biết tiêu diệt những kẻ ngáng đường. Cách thiết kế nhân vật của Zootfly làm cho người chơi có cảm giác họ đang điều khiển các con robot chứ không phải là những con người có tính cách, tình cảm, suy nghĩ nội tâm… Có lẽ nhân vật có tính cách được khắc họa rõ ràng nhất là Barney, khi anh ta… nói cho cả đội biết phải làm gì ở mỗi đầu màn chơi.

NHỮNG HẠT SẠN…

Đầu tiên phải kể đến là hệ thống camera của game: chúng thường cố định một chỗ, chỉ di chuyển khi nhóm tiếp tục di chuyển, dẫn đến việc nếu có một thành viên trong nhóm bị "AFK" (rời bàn phím), thì coi như các thành viên còn lại… mắc kẹt cho đến khi thành viên đó tiếp tục di chuyển. Camera nhiều khi cũng làm người chơi ức chế, lúc thì ở quá xa, lúc lại quá gần, lúc thì bị các cảnh vật như cây cối nhà cửa chắn ngang…

TE2 có khá là nhiều lỗi, mặc dù chúng ít khi xuất hiện nhưng mỗi khi xuất hiện là lại khiến người chơi phải… than trời! Có thể kể đến: "bức tường vô hình" chắn ngang trước đường đi mà chính người viết gặp phải khiến việc chơi bị gián đoạn; các đoạn phim cắt cảnh đã chạy xong rồi nhưng game không chịu chạy tiếp mà lại… hiện một màn hình đen…

Phần chơi mạng của game thật sự là một thất bại! Mặc dù game được thiết kế dành cho phần chơi cộng tác (co-op) nhưng khó có thể tìm ra được một phòng chơi tốt do… không có ai chơi cả. Hệ thống bảng xếp hạng còn bị lỗi không hiển thị hết danh sách người chơi.

ĐỒ HỌA KHÁ. ÂM THANH TỒI…

Mặc dù chỉ là một tựa game "mì ăn liền" nhưng đồ họa của TE2 vẫn khá ấn tượng. Điển hình là mặt nước và các hiệu ứng cháy nổ tràn ngập khắp màn hình! Cử động của các nhân vật trong các pha "signature move" cũng khá mượt. Tuy nhiên, bề mặt các vật thể chưa được chi tiết và hiệu ứng ánh sáng còn nghèo nàn. Game cũng chỉ có tùy chọn thay đổi độ phân giải và hiệu ứng đổ bóng nên không thể đẩy đồ họa lên mức cao hơn được.

Phần âm thanh của game trái ngược hẳn so với đồ họa. Bài nhạc nền khá là "sến". Âm thanh của các loại vũ khí đều "yếu đuối", chưa thể hiện được uy lực của từng khẩu súng. Phần lồng tiếng cũng dở, ngoại trừ Caesar ra thì giọng nói của các nhân vật trong nhóm rất… buồn ngủ, thiếu cảm xúc!

CŨ MÀ QUEN!

TE2 có thể thỏa lòng những fan của thể loại bắn súng góc nhìn từ trên xuống như Alien Shooter nhờ lối chơi hành động máu lửa. Có một điều đáng tiếc là Ubisoft lại chọn ngày phát hành TE2 vào đúng thời điểm các "bom tấn" Sleeping Dogs, Dark Souls, Darksiders II được phát hành nên TE2 khá là "chìm" và ít được để ý.

Tựu trung, TE2 là một game trung bình khá, chỉ thích hợp để "xả stress" hoặc chơi với bạn bè và nhất là nó đã vượt qua được rào cản game "ăn theo phim" rẻ tiền. TE2 sẽ rất vui nếu bạn có ít nhất 3 người bạn để chơi co-op, còn nếu muốn chơi với người lạ thì hãy… quên đi!

PHAN THÔNG

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	70%
ÂM THANH	50%
CỐT TRUYỆN	60%
CẢM NHẬN	75%
CÁCH CHƠI	65%

6,5

I AM ALIVE

SỐNG CÒN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

» Đồ họa đẹp mắt
» Lồng tiếng biểu cảm

» Lối chơi nhàm chán
» Cốt truyện thiếu chiều sâu.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Darkworks / Ubisoft Thượng Hải

PHÁT HÀNH
Ubisoft

NGÀY PHÁT HÀNH
6/9/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Pentium 4 630**
» **Nvidia GeForce 8800 GT / ATI Radeon HD 2600XT**
» **1 GB RAM**
» **2GB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA
80%

ÂM THANH
70%

CỐT TRUYỆN
80%

CẢM NHẬN
70%

CÁCH CHƠI
50%

7,0

Được giới thiệu từ E3 2008 với nhiều khía cạnh hấp dẫn của một game "bom tấn" nhưng với sự tắt lịm của studio Darkworks vào năm 2011, những tưởng I Am Alive sẽ trở thành một trò chơi nữa đi vào quên lãng. Thế rồi Ubisoft Thượng Hải đột nhiên tuyên bố họ sẽ tiếp tục công việc còn dang dở của studio đến từ Pháp kể trên và cho ra mắt trò chơi trên các hệ máy vào năm 2012 này.

Có thể nói ngay từ đầu, chính Ubisoft cũng không trông mong lắm vào thành công của tựa game để "lăng xê" I Am Alive trở thành một sản phẩm chủ lực của hãng trong năm nay, khi phương thức phát hành chính lại là thông qua XBOX Live Arcade hay PlayStation Network dưới dạng một game nhỏ thông qua hình thức tải về thay vì phát hành đĩa và quảng bá rầm rộ ra thị trường như truyền thống. Thật vậy, I Am Alive mang dáng dấp của một game "arcade" nhiều hơn một game lớn với cách chơi đơn điệu và một số mâu thuẫn không đáng có.

Có thể nói, ấn tượng lớn nhất mà I Am Alive đem lại cho người chơi chính là hình ảnh của một chàng "Hoàng tử Ba Tư thời hiện đại", bởi phần lớn thời lượng game đều dành cho việc leo trèo và nhảy nhót giữa các công trình đổ nát của thành phố Haventon. Để nhấn mạnh đến yếu tố "khốc liệt" và "sống còn", thanh thể lực (stamina) đã được thêm vào để thúc ép người chơi tìm những nơi nghỉ ngơi, hay sử dụng những vật phẩm hỗ trợ vốn đã vô cùng khan hiếm. Mặc dù vậy, chỉ cần chịu khó quan sát cộng với việc tính toán hợp lý, sức ép của trò chơi sẽ không còn là vấn đề với bạn.

Các trận chiến đã ít lại trở nên nhàm chán, bởi mọi việc chỉ đơn giản là lựa chọn đúng kẻ thù để ra tay bất ngờ hay nhấn chuột một cách… điên cuồng để kết liễu chúng trong những cuộc đấu tay đôi! Mâu thuẫn lớn nhất của trò chơi bắt đầu từ đây, nếu như các game

dạng sống còn (survival) trong thế giới sau thảm họa khác như Fallout, Metro 2033, Resident Evil… đưa bạn đến với những môi trường ngặt nghèo, đối mặt với những kẻ thù hung mãnh buộc bạn phải sục sạo từng ngóc ngách, tích lũy đạn dược cũng như các gói cấp cứu nhằm chống lại bất kỳ sự xâm hại nào thì với I Am Alive, mọi việc được đơn giản hóa theo một kịch bản tuyến tính.

Kẻ thù mang súng thì lúc nào cũng lăm lăm "vãi đạn" như ném trấu về phía bạn, nhưng khi hạ gục được chúng, chiến lợi phẩm thu được thì vô cùng "bọt bèo" với chỉ duy nhất… một viên đạn! Mặc dù có nhiều cách "kết liễu" sáng tạo như hăm dọa đầu hàng hay tận dụng các lợi thế môi trường để hạ gục đối thủ, nhưng kịch bản game luôn "điều tiết" cho AI hung hăng đúng lúc, buộc bạn phải nổ súng để duy trì lượng đạn tối đa mà bạn có thể mang trong người ở mức… hai viên đạn mà thôi. Điều này có thể lý giải là nhà sản xuất muốn tăng "chất sinh tồn" và tránh cảnh người chơi "Rambo" xông xáo từ đầu đến cuối game. Kết quả là thay vì cứ cố gắng sáng tạo lối chơi theo ý mình mà hi sinh oan mạng, người chơi chỉ việc bám chặt vào những kịch bản có sẵn từ đầu đến cuối mà tiến lên thì mọi chuyện lại trở nên quá dễ dàng trong suốt thời lượng chơi, dù là ở chế độ khó nhất.

Do được thiết kế từ rất lâu dành cho các thế hệ máy console hiện nay nên I Am Alive không khỏi đi theo lối mòn của các game cách đây vài năm khi sử dụng hiệu ứng làm mờ (blur) và hắt sáng (glow) khá nhiều để che bớt những khuyết điểm về độ chi tiết của kết cấu vật thể (texture) hay khả năng khử răng cưa yếu kém trên các hệ máy này. Mặc dù vậy, về tổng thể, đồ họa của game thể hiện được ấn tượng sâu sắc về một thành phố Haventon hoang tàn với những cơn bão bụi, các trận động đất với tông màu xám xịt, ảm đạm phủ mờ lên vạn vật. Động tác của nhân vật được thể hiện khá nhuyễn trong những pha leo trèo, đu bám hay chạy nhảy mà không bị "lướt" đi như nhiều game dạng arcade khác có mặt trên thị trường. Nhìn chung, đây là mặt xuất sắc nhất của trò chơi, làm nó vượt trội hơn hẳn những game arcade truyền thống.

Âm thanh trong game cũng chỉ ở mức khá khi thiếu hẳn những bản nhạc nền để thay đổi theo cao trào game, mà chỉ rền rĩ qua lại một vài điệp khúc thê lương. Khá khẩm nhất chính là phần lồng tiếng nhân vật, cho cả nhân vật chính và các NPC. Nó thể hiện rõ ràng tính cách của từng nhân vật như sự chán chường của những người không muốn bon chen, sự tuyệt vọng của những kẻ cần được cứu giúp hay sự hung hăng, giận dữ của những băng đảng hoành hành khắp các khu vực trong thành phố.

Nhìn chung, "I Am Alive" nhỉnh hơn một chút so với các game arcade cùng loại nhưng vẫn chưa đạt được đến tầm của một tựa game lớn. Với cách chơi gò bó, dễ dàng và thời lượng tương đối ngắn ngủi, gần như trò chơi chưa thể đáp ứng được sự kỳ vọng của game thủ trong suốt nhiều năm qua trong khi thể loại "survival" đang ngày càng mai một đi.

TRẦN PHONG

The Walking Dead Episode 3: Long Road Ahead đã có một chặng đường khá dài kể từ khi "tập đầu tiên" – A New Day (AND) được ra mắt vào ngày 25-04-2012.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Telltales Games

PHÁT HÀNH
Telltales Games

NGÀY PHÁT HÀNH
29/8/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Pentium 4 2.0 GHz**
- **3 GB of RAM**
- **2 GB đĩa cứng**
- **ATI hay NVIDIA 512 MB**

- **Cốt truyện hấp dẫn**
- **Giá trị chơi lại cao**
- **Hình âm trọn vẹn**

- **Vẫn chưa được "phi tuyến tính" như mong đợi.**

THE WALKING DEAD EPISODE 3: LONG ROAD AHEAD PC PS3 Xbox

ĐƯỜNG DÀI PHÍA TRƯỚC

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Mặc dù AND bị chê là khá tuyến tính và còn nhiều lỗi phát sinh trong quá trình chơi, nhưng điều đó cũng không thể ngăn cản The Walking Dead trở thành một trong những tựa game phiêu lưu hay nhất của năm nay. "Tập hai" của The Walking Dead mang tên Starved For Help (SFH) cũng đã được ra mắt vào tháng 7 và đạt được thành công không kém người tiền nhiệm. Một tháng sau đó, "tập ba" được tung ra với nhiều thay đổi thú vị!

NHỮNG QUÃNG ĐƯỜNG DÀI...

Trong "The Walking Dead Episode 3: Long Road Ahead" (LRA), người chơi vẫn vào vai Lee Everett cùng những người còn sống sót tiếp tục cuộc hành trình sinh tồn giữa đại dịch zombie. Vẫn là lối chơi đặt nặng vào các pha "nhấp và trỏ chuột" (point-and-click), đặc trưng của dạng game phiêu lưu, cùng những đoạn hội thoại chiếm 70% thời lượng game.

Điểm thú vị là kỳ này trong LRA, có một phân đoạn Lee cần phải sử dụng khẩu súng tỉa để tiêu diệt những con zombie cùng các tên cướp ở xung quanh nhà trọ Travelier. Mặc dù phần chơi này khá ngắn nhưng cũng tạm đủ để giúp người chơi không bị nhàm chán khi đã trải qua các đoạn hội thoại dài liên miên ở hai tập trước.

LRA cũng cho thấy kết quả từ những lựa chọn của người chơi trong các tập trước. Ví dụ như ở cuối tập hai – Starved For Help, nhóm của Lee bất ngờ tìm được

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	85%
CỐT TRUYỆN	90%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	90%

8,9

một chiếc xe chứa nhiều lương thực thuốc men cùng một chiếc áo màu đỏ. Nếu như bạn đồng ý lấy lương thực cùng những người khác và chiếc áo thì sang phần ba này, Clementine sẽ mặc chiếc áo đó. Còn nếu bạn đồng ý với Clementine là không lấy lương thực thì Clementine sẽ chỉ mặc chiếc áo trắng như bình thường.

Lối chơi của game cũng có một vài sự thay đổi nhỏ nhưng lại rất thú vị. Đầu tiên là game bắt người chơi phải động não để có thể đi tiếp, mặc dù chúng không quá khó nhằn nhưng cũng đòi hỏi người chơi phải quan sát và lý luận một cách hợp lý. Ví dụ khi Lee cần phải kích hoạt động cơ của một con tàu nhưng lại không biết phải nhấn công tắc nào, trong khi thứ bạn có chỉ là một quyển sổ với trang giấy chỉ dẫn cách khởi động con tàu đã bị xé mất...

Thêm một điểm mới là nếu trước đây game bắt buộc bạn phải nhấp chuột đúng vào vị trí nhất định của vật để có thể tương tác được với chúng (được hiển thị bằng một hình tròn) thì với LRA, bạn có thể nhấp vào bất cứ vị trí nào trên vật miễn là con trỏ chuột vẫn nằm trong phạm vi của vật đó, khá hữu ích khi bạn cần phải tương tác với những vật có kích thước lớn như đoàn tàu hỏa hay cánh cửa, biển báo...

RANH GIỚI MONG MANH

Trong The Walking Dead, mỗi hành động, mỗi câu nói đều có thể gây ra những kết quả khác nhau, cả tốt lẫn xấu. Tuy nhiên, chúng lại không thể khỏa lấp được nhược điểm của game là sự tuyến tính!

Mặc dù những gì Telltale đã làm khiến cho người chơi có cảm giác LRA như là một game phi tuyến tính, nhưng chính phần nguyên nhân – kết quả của các đoạn hội thoại lại phơi bày ra nhược điểm đó. Ví dụ như ở phân đoạn bạn phải lựa chọn cho phép Lily tiếp tục cuộc hành trình cùng với nhóm hoặc bỏ mặc cô ta lại, cho dù bạn lựa chọn như thế nào thì Lily cũng đều rời nhóm. Hoặc ở cuối game khi bạn phải lựa chọn giúp đỡ Omid hoặc Christie, bạn chọn cứu ai thì sau đó cả hai người vẫn sống sót.

Telltale đã cố gắng đặt ra một ranh giới trong các quyết định của người chơi, nhưng chúng lại không thể đưa đến sự đột phá trong lối chơi của TWD, khi mà những lựa chọn đó mang lại các kết quả giống nhau. Thật đáng tiếc!

MỘT "THẾ GIỚI CHẾT" SỐNG ĐỘNG...

LRA vẫn sử dụng đồ họa mang phong cách hoạt hình đổ bóng (cel-shading), mang đến cho người chơi cái nhìn hoàn toàn khác so với những tựa game sử dụng đề tài "zombie" trước đây. Phong cách đồ họa cel-shading này cũng giúp cho những người đã từng đọc qua bộ truyện tranh cảm thấy quen thuộc. LRA còn cho phép người chơi tùy chỉnh đồ họa như hiệu ứng đổ bóng, HDR, khử răng cưa... chứ không chỉ có mỗi độ phân giải như trước đây.

Phần âm thanh vẫn rất tốt với khâu lồng tiếng khá truyền cảm, tiếng rên rỉ của những con zombie cùng phần âm ngoại cảnh được thể hiện chân thật. Các bản nhạc nền u ám xuyên suốt trò chơi cũng đã hoàn thành tốt vai trò của mình khi tạo nên sự căng thẳng và hồi hộp cho người chơi.

CUỘC HÀNH TRÌNH TIẾP DIỄN!

LRA đã đánh dấu nửa chặng đường của cuộc phiêu lưu mang tên "The Walking Dead" và tiếp tục nhận được những tín hiệu phản hồi khả quan từ phía giới phê bình game cũng như các fan hâm mộ. Qua LRA, có thể thấy rằng Telltale Games đã và đang cố gắng hoàn thiện "đứa con cưng" của mình ngày một tốt hơn, đồng thời cũng mang lại một phong cách mới mẻ cho dạng game phiêu lưu vốn dĩ rất "kén" chọn người chơi.

PHAN THÔNG

iOS

FIELDRUNNER 2

CHIẾN TUYẾN CUỐI CÙNG

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Subatomic Studios

PHÁT HÀNH
Subatomic Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
19/07/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Cách chơi đơn giản.
- Đa dạng các tháp canh và các loại kẻ thù.
- Hỗ trợ phóng to thu nhỏ để xem tổng quan hay cận chiến.
- Đồ họa đẹp kết hợp với với âm thanh hay làm tăng thêm sự hấp dẫn cho trò chơi

- Một số màn chơi quá dài dòng.
- Trải nghiệm trên iPad không ổn định, chậm và hay crash.
- Vẫn không hỗ trợ lưu lại quá trình chơi.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 75%

CẢM NHẬN 80%

CÁCH CHƠI 80%

8

"Kế thừa những thành công đáng kể của người em tiền nhiệm đã gặt hái được trước đó, liệu phiên bản mới của tựa game thủ thành kinh điển FieldRunners có là một bản nâng cấp hấp dẫn và thú vị, xứng đáng với sự mòn mỏi chờ đợi của đông đảo game thủ không?"

Cái tên FieldRunner (FR) chắc hẳn đã quá quen thuộc đối với những ai đam mê thể loại chiến thuật, cụ thể ở đây là thể loại thủ thành. Nhắc đến FR, hầu hết người chơi sẽ hình dung ra ngay một game có lối chơi đơn giản nhưng thiết kế màn chơi khéo léo, hình ảnh ưa nhìn rất cuốn hút. Có thể nói FR là phát súng mở màn cho việc nở rộ hàng trăm tựa game thủ thành trên cửa hàng Appstore hiện tại. Phiên bản kế tiếp của FR từ lúc được giới thiệu tại triển lãm game E3 2012 đã khiến người chơi rất háo hức mong chờ vì đã gần 1 năm nhà phát triển không có động tĩnh gì kể từ khi phiên bản đầu tiên ra mắt. Nhiều tính năng hấp dẫn như các loại tháp canh và màn chơi mới, kẻ địch mới được cải thiện thông minh hơn, khó tiêu diệt hơn… FR2 hứa hẹn sẽ lại tạo nên một cơn sốt đam mê mới cho những người hâm mộ.

Với cách thiết kế hệ thống menu đơn giản, người chơi có thể nhanh chóng bắt đầu ngay màn chơi đầu tiên. Nhà phát triển cũng đã rất chu đáo khi cung cấp đầy đủ những hướng dẫn tuy đơn giản nhưng vô cùng trực quan và bổ ích cho những ai lần đầu tiếp cận thể loại này. Đối với thể loại thủ thành thì cơ chế điều khiển trong game là thứ mà người chơi mong đợi rất cao, vì phải thao tác thật nhanh, thật dễ dàng và hiệu quả thì họ mới có thể hoàn thành màn chơi với điểm số cao nhất, xác suất để lọt lưới kẻ địch thấp nhất. Một lần nữa Subatomic Studios sẽ không khiến các bạn thất vọng, việc chọn loại tháp phù hợp với túi tiền và địa hình, đặt nó vào vị trí mong muốn trên bản đồ chính đều có thể nhanh chóng thực hiện chỉ bằng một lần vuốt nhẹ trên màn hình. Lập tức các bạn có ngay một chiến tuyến để ngăn chặn bước tiến của kẻ địch. Bên cạnh đó còn có một số tính năng khác như nâng cấp trụ, xem tính năng hoặc bán chúng đi để thu hồi chi phí quân sự vẫn được giữ lại và cải tiến cho thuận lợi hơn. Trái lại với việc điều khiển đơn giản là một lối chơi đủ khó để đòi hỏi các bạn có những thay đổi chiến thuật linh hoạt cũng như phát huy tối đa ý tưởng của mình trong việc ngăn

chặn bước tiến của các loại kẻ địch khác nhau.

Bạn sẽ phải trải qua hơn 25 màn chơi với độ khó tăng dần đòi hỏi những chiến thuật phù hợp từ phía người chơi để có thể kiếm được nhiều tiền nhằm xây dựng được nhiều tòa tháp hơn và đạt điểm số thật cao, mở khóa được nhiều đặc tính mới. Kẻ địch sẽ mặc nhiên chạy từ nơi xuất phát của chúng và cố đến được thành trì của các bạn. Lực lượng địch bao gồm nhiều loại khác nhau như lính bộ, lính điều khiển các phương tiện tối tân như xe mô tô, thiết giáp, máy bay và dĩ nhiên đi kèm đó cũng là mức độ tiêu diệt khó dễ khác nhau. Thách thức mà FR2 mang đến cho người chơi là số lượng kẻ địch ngày càng đông kết hợp nhiều loại quân chủng khác nhau cùng lúc nên nếu tập trung quá vào hỏa lực đường bộ mà bỏ ngõ đường hàng không thì người chơi sẽ phải hối tiếc. Hoàn thành xong mỗi màn chơi, việc tổng kết điểm số của mỗi màn sẽ giúp người chơi thấy được thành quả của mình, ưu khuyết trong cách điều quân để tinh chỉnh lại chiến lược cho phù hợp với các

màn kế. Tiếp đó là việc giới thiệu về các loại vũ khí mới, vật dụng hỗ trợ mà người chơi đã mở khóa được. Tuy nhiên, đầu mỗi màn chơi bạn cần chọn lựa lại các loại tháp canh sẽ sử dụng vì bạn phải tuân thủ giới hạn số lượng về tháp và vật dụng mà game quy định. Lượng tiền trong game khá eo hẹp, nhưng nếu bạn khai thác FR2 một cách kĩ lưỡng, bạn sẽ nhận ra có rất nhiều cách thú vị để bạn kiếm được cho mình những món tiền khá hời mà chẳng phải tốn một chút công sức nào, thế mới thấy cách thiết kế trò chơi của Subatomic Studios rất tinh tế và hài hước, luôn khơi gợi được sự tò mò khám phá của người dùng.

Hình ảnh và âm thanh trong trò chơi thường đi kèm nhau, chúng là thành phần quan trọng giúp tăng tính hấp dẫn lôi cuốn của trò chơi. Đồ họa cho thấy sự cải thiện đáng kể so với phiên bản trước, hình ảnh các nhân vật được đầu tư rất chu đáo, các chi tiết rất sắc nét, giúp cho mỗi loại kẻ địch có những nét đẹp và nét đặc trưng riêng. Phông nền của các màn chơi cũng được thay đổi phong phú qua các vùng miền khác nhau như đồng cỏ, sa mạc khô cằn, núi lửa nóng bỏng hay nông thôn yên bình. Diễn hoạt của kẻ địch cũng như hình ảnh khai hỏa của các tòa tháp rất trơn tru mượt mà, không tạo cảm giác giật hình khi số lượng người cũng như tháp chật khít cả màn hình và hoạt động hết công suất. Nhạc nền êm dịu nhưng cũng không kém phần kịch tính, phần hiệu ứng thì bổ trợ đặc sắc cho các hoạt động diễn ra trong game đưa người chơi đi từ thú vị này đến thú vị khác. Nói chung trừ một vài vấn đề nhỏ về hiệu năng của phiên bản HD trên iPad thì hình âm chẳng có gì để phàn nàn.

Nhìn chung FR2 là một tựa game tuyệt vời. Hình âm chất lượng cao song hành cùng một thiết kế màn chơi hợp lý, số lượng và thể loại tháp trụ, binh lính phong phú, FR2 vẫn duy trì và phát triển được những tinh hoa mà tựa game tiền nhiệm sở hữu. Chưa kể đến bản cập nhật quan trọng vừa phát hành vào ngày 14/9 vừa qua cho iphone với hàng loạt bổ sung đáng kể về cách chơi và cải tiến độ khó sẽ là một động lực lớn để bạn tiếp tục say mê FR2 - cách giải trí lành mạnh sau những giờ làm việc căng thẳng.

TÚ ANH

NHỮNG GAME iOS HAY NHẤT THÁNG 09/12

	Tên Game	Đặc điểm	Nội dung
1	**The World Ends with You: Solo Remix**	Phát triển & phát hành: Square Enix Thể loại: Hành động Nhập vai Yêu cầu: iPhone 4,4S	Đây là phiên bản iOS của game cùng tên trên hệ máy Nintendo đình đám vào năm 2008. Bổ sung nhỏ về nhạc nền, cải tiến về cơ chế điều khiển và đồ họa. Một game nhập vai rất có chiều sâu và chất lượng của nó phần nào phản ánh thông qua mức giá khá chua cho cả 2 phiên bản iphone (350.000) và ipad (400.000)
2	**Mikey Shorts (MS)**	Phát triển & phát hành: BeaverTap Games Thể loại: Platformer Yêu cầu: iOS 4.2 trở lên	MS thuộc thể loại platform vui nhộn tương tự như tựa game MegaRun. Bạn sẽ điều khiển nhân vật trong game chạy, nhảy, vượt qua các chướng ngại và thu nhặt tiền để mua vật phẩm trong game. MS có 2 chế độ chơi linh hoạt (cốt truyện và thách đố) được phân bố đều trong 6 bối cảnh màn chơi khác nhau.
3	**Organ Trail: Director's Cut (OTDC)**	Phát triển & phát hành: The Men Who Wear Many Hats Thể loại: Phiêu lưu Yêu cầu: iOS 3.2 trở lên	Dù khoác lên mình bộ áo đồ họa cũ kĩ dạng 8 bits nhưng OTDC mang đến một bối cảnh rùng rợn khi người chơi phải làm mọi cách để tồn tại trước bầy zombie hung hãn. Chất phiêu lưu thể hiện rõ trong các sự lựa chọn mang tính bước ngoặt trong game, mỗi quyết định của bạn sẽ mở ra một hướng đi mới của cốt truyện.
4	Horn	Phát triển & phát hành: Zynga Thể loại: Hành Động Phiêu Lưu Yêu cầu: iOS 4.0 trở lên	Bạn vẫn chưa thỏa mãn với 2 phiên bản của Infinity Blade (IB)? Thế thì Horn sẽ tiếp tục dẫn dắt bạn đến với một thế giới rộng lớn hơn, huyền bí hơn. Lối chơi của Horn có phần linh hoạt hơn khi cho phép bạn tự do điều khiển nhân vật chính di chuyển và chiến đấu. Cơ chế đánh trận giống hệt IB nhưng có đính kèm thêm hệ thống câu đố hấp dẫn.
5	**Gasketball**	Phát triển & phát hành: Mikengreg Thể loại: Thể thao Yêu cầu: IPAD, iOS 4.3 trở lên	Với lối chơi đơn giản cùng đồ họa ưa nhìn, Gasketball dễ dàng giành được thiện cảm của người chơi. Bạn sẽ phải đưa những trái bóng vào rổ sau khi vượt qua hàng tá chướng ngại vật. Thế mạnh của Gasketball còn nằm ở chỗ nó cho phép 2 người chơi so tài linh hoạt, dễ dàng trên cùng một thiết bị iPad.
6	**One Tap Hero (OTH)**	Phát triển & phát hành: Chillingo Thể loại: Platformer Yêu cầu: iOS 3.1 trở lên	Một gã phù thủy đã biến người yêu bạn thành gấu bông và bạn phải lên đường tìm kiếm cách trả lại hình hài cũ cho cô ấy. Một game platform đơn giản khi nhưng lại có lối chơi cuốn hút cùng đồ họa dễ thương. Đây chính là những đặc điểm chính khiến OTH có tên trong danh sách game được nhiều người ưa thích nhất tháng này.
7	**Super Mole Escape (SME)**	Phát triển & phát hành: Adult Swim Thể loại: Hành động Yêu cầu: iOS 4.3 trở lên	SME là một game hành động đơn giản nhưng lại có một sức hút rất lớn đối với mọi đối tượng người chơi. Nhiệm vụ chính của bạn là giúp những chú chuột chũi sử dụng các công cụ ngộ nghĩnh để đào hầm tìm lối thoát khỏi ngục tù. SME hỗ trợ 2 chế độ chơi đơn và đối kháng, rất thích hợp với nhu cầu giải trí gia đình.
8	**Lost Cities (LC)**	Phát triển & phát hành: TheCodingMonkeys Thể loại: Đánh cờ Yêu cầu: iOS 5.1 trở lên	Yêu cầu phiên bản mới nhất của hệ điều hành iOS, kết hợp với một lối chơi khá khó hiểu nên LC phần nào kén người chơi. Tuy nhiên, có thể bạn không tin nhưng nếu bạn vượt qua được những trở ngại ban đầu này và chịu khó tìm hiểu luật chơi của game, bạn sẽ thấy nó hấp dẫn và dễ chơi hơn cả tựa game xếp bài Solitaire trên PC.
9	**Bad Hotel (BH)**	Phát triển & phát hành: Lucky Frame Thể loại: Chiến thuật Yêu cầu: iOS 4.1 trở lên	Bạn dùng âm nhạc để bảo vệ khách sạn. Độ khó của BH khá cao, đòi hỏi phải di chuyển nhanh và liên tiếp ra quyết định đúng đắn.
10	**Trigger Fist (TF)**	Phát triển & phát hành: Lake Effect Applications Thể loại: Hành động Yêu cầu: iOS 4.2 trở lên	TF là game bắn súng góc nhìn thứ ba khá hấp dẫn với 4 chế độ chơi mạng khác nhau, cơ chế điều khiển được tối ưu hóa để tận dụng màn hình cảm ứng của iOS.

HOÀNG TUẤN

WD AV-GP: DÒNG Ổ CỨNG CHO GIẢI TRÍ SỐ

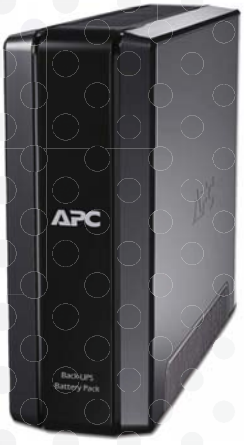
Không thuộc dòng Blue, Green hay Black (chuyên dụng cho game) , WD AV-GP – với tốc độ SATA 3.0Gbps/s, là dòng ổ cứng mới được Western Digital đưa vào thị trường Việt Nam. Thế mạnh của dòng HDD này là được thiết kế để chạy 24x7, tiêu thụ điện năng thấp, tỏa nhiệt ít (cũng là thiết kế xanh của WD), khả năng đọc dữ liệu mạnh khi so sánh với các các dòng ổ cứng cùng và khác hãng khác có tốc độ 72.000rpm. WD AV-GP phù hợp với các hệ thống camera giám sát, cho phép ghi dữ liệu hình ảnh liên tục mà không bị mất khung hình như HDD dành cho máy PC để bàn. WD giải thích đó là "vì cách đọc/ghi dữ liệu trong các ứng dụng AV là theo trình tự (sequential) trong khi đối với ổ cứng máy để bàn là không theo trình tự (non-dequential)". Không chỉ có vậy, với thế mạnh đọc dữ liệu và khả năng chấp nhận lỗi dữ liệu, WD AV-GP phù hợp với các thiết bị gia dụng xem phim HD (bật điện liên tục và không tắt) cũng như chơi game.

RAM HYPERX PREDATOR

HyperX Predator kit 8GB (KHX24C11T2K2/8X) là dòng RAM mới của Kingston, gồm 2 thanh RAM DDR3, bus 2.400MHz (PC3-19200) với tổng dung lượng 8GB (2x4GB). Bộ kit được thiết kế cho máy tính để bàn thông thường nên không cung cấp cơ chế sửa lỗi ECC (error-correcting code). Ngoài ra, HyperX Predator kit 8GB còn trang bị chip SPD (serial presence detect) hỗ trợ công nghệ XMP (extreme memory profile) nên khi sử dụng trên các bo mạch chủ hỗ trợ công nghệ này, người chơi sẽ dễ dàng "đẩy" xung nhịp (bus) lên giới hạn cao nhất chỉ với một vài thiết lập đơn giản trong BIOS.

Theo thông tin nhà sản xuất cho biết xung nhịp HyperX Predator kit 8GB có thể đạt mức 2.400MHz với các giá trị timing cơ bản 11-13-13-30-2T và điện áp 1,65V.

APC BACK-UPS PRO: BỘ LƯU ĐIỆN CHO GAME THỦ



APC thuộc Tập đoàn Schneider Electric đã giới thiệu ra thị trường Việt Nam dòng sản phẩm APC Back-UPS Pro. Đây là dòng UPS được trang bị những tính năng "Xanh" thông minh như các ngõ ra tiết kiệm năng lượng có khả năng tự động giảm cấp nguồn tới các thiết bị ngoại vi nhàn rỗi, hệ thống sạc ắc quy hiệu quả cao và chế độ "AVR Bypass" để cắt giảm mức tiêu thụ năng lượng. Đi kèm với APC Back-UPS Pro là phần mềm quản lý Powerchute® 3.0 độc đáo, giúp kiểm soát năng lượng, chẩn đoán và kiểm soát lượng phát thải carbon. Thiết bị có 4-5 ngõ ra "chống xung sét".

SONG QUÂN

LIÊN MINH HUYỀN THOẠI: MỞ TOANG CÁNH CỬA CỘNG ĐỒNG

Kết thúc vòng cuối đấu loại khu vực Đông Nam Á mùa giải thứ 2, đội tuyển e-sport Liên Minh Huyền Thoại Việt Nam đã vinh quang bước lên bục chiến thắng, nhận tấm vé đi tiếp vào vòng trong. Vậy là sau "giấc ngủ đông", e-sport Việt Nam đã vượt qua hình ảnh của chính mình, tự tin bước lên một đẳng cấp mới, một cơ hội để khẳng định giá trị cộng đồng lớn hơn.

Kết thúc trận chung kết đêm 09/9/2012, khi trả lời báo chí, đội trưởng Saigon Jokers khẳng định, chiến thắng trước đội tuyển Singapore thực sự là sự việc không nghĩ trước. Đây là đối thủ mạnh trong khu vực, giàu kinh nghiệm chiến đấu và có ưu thế hoàn toàn áp đảo các đội khác. Ngay đầu vòng, đội tuyển này đã đánh bại tuyển Việt Nam với kết quả quá chênh lệch, tạo ra sức áp đảo tâm lý lớn. Trần Minh Nhựt (Archie), thành viên dày kinh nghiệm của đội tuyển nói, trước đây anh từng tham gia 1 trận đấu lớn, đối đầu đội Singapore, và thất bại là không tránh được. Nhìn nhận ban đầu từ cộng đồng cũng cho thấy, Việt Nam chỉ có 40% cơ hội thắng Singapore.

Cho nên, dù đã đánh bại Malaysia và Philippines sau đó, đội tuyển Việt Nam vẫn lo lắng khi lại đối mặt Singapore ở trận bán kết. May mắn là khi lâm trận, cả đội nhận ra, có thể bẻ gãy chiến thuật đội Singapore sử dụng để đối phó tuyển Việt Nam. "Tuy nhiên, bọn mình vẫn ngại vì sợ bị đánh lừa. Điều duy nhất đã làm cả đội tự tin hơn, dám xông lên, chính là khi nhìn ra ngoài, thấy cả một màu áo đỏ rực cổ vũ".

CẢ CỘNG ĐỒNG LÀM NÊN CHIẾN THẮNG

Ngay những thành viên tổ chức Garena đều thừa nhận, khí thế ủng hộ của những cổ động viên, những game thủ ở cung thể thao Tiên Sơn (Đà Nẵng) là nguồn lực mạnh mẽ để cổ vũ đội tuyển Việt Nam tự tin chiến đấu. Hơn 10 ngàn lượt người đã đến với giải đấu trong ngày 09/9 để ra sức cổ vũ cho chiến thắng của Việt Nam. Điều này thực sự bất ngờ vì Đà Nẵng không phải là đất nóng về sự kiện thể thao điện tử, và Liên Minh Huyền Thoại mới chính thức phát hành được 1 tháng. Anh Lê Minh Trí, giám đốc dự án Liên Minh

Huyền Thoại tại Việt Nam tâm sự, trước đêm tổ chức, anh vẫn nơm nớp cộng đồng game thủ tại Đà Nẵng không đông và mãnh liệt để hội tụ ở Tiên Sơn. Nhất là thời gian này, mưa gió thường xuyên, thông tin về các chấn động địa chất khu vực liên tục xảy ra, có thể hạn chế sự có mặt của họ.

Bởi vậy, ở 2 trận chiến cuối giải, đội tuyển Việt Nam đã thực sự được tiếp sức và khí thế tiến công, dũng cảm trực diện với đối thủ mạnh hơn, nhanh chóng áp đảo thế trận để chiến thắng. Riêng trận chung kết, đội tuyển Việt Nam chỉ mất hơn 25 phút để đánh bại tuyển Singapore, một khoảng thời gian quá ngắn so với 3 trận đấu trước. Đội trưởng Trần Hữu Nhựt Minh (Junie) bày tỏ, không có điều gì làm toàn đội tuyển thấy sung sức hơn bằng việc nghe thấy những tiếng reo hò cổ vũ từ các bạn trẻ đến xem. Chiến thắng của Saigon Jokers vì thế, là chiến thắng của mọi người đã đến cùng đội tuyển.

LỐI ĐI CHO CỘNG ĐỒNG ĐÃ MỞ

Anh Lê Minh Trí đánh giá, chiến thắng của Saigon Jokers trước đội Singapore Sentinels thực sự là chìa khóa mở cánh cửa nâng tầm đội tuyển e-sport Liên Minh Huyền Thoại Việt Nam. Với cơ hội tham chiến tại vòng đấu ở Los Angeles sắp đến, đội tuyển Việt Nam đã có được vị thế mới của e-sport Việt Nam trên trường đấu quốc tế. Những đội tuyển cùng luyện tập và đối đầu của đội tuyển trong thời gian tới sẽ không chỉ gói gọn ở khu vực nữa, mà mở rộng ra nhiều nước hơn.

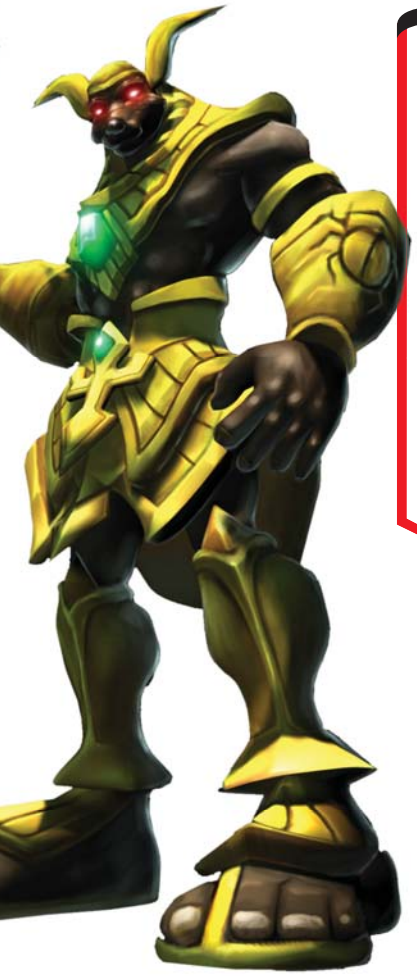
Điều quan trọng, là từ bước tiến này, cộng đồng e-sport Việt Nam cần có những bồi bổ nào để thực sự tập hợp lại mạnh mẽ. Những đấu trường thể thao điện tử chuyên nghiệp tất yếu cần có những đội tuyển chuyên nghiệp, và Việt Nam giờ đây cần xây dựng lực lượng này. Cạnh cơ hội đi Hoa Kỳ lần này, Liên Minh Huyền Thoại còn nhận được lời mời đến Quảng Châu (Trung Quốc) với giải đấu Intel Extreme Master cùng các đội tuyển Đài Loan, Hồng Kông, Macau, Malaysia, Singapore, Phillipines và Thái Lan. Garena Việt Nam đang phải vận động cử 2 đội tuyển thay thế Saigon Jokers đi tham dự.

"Nếu chúng tôi có thêm sự chung tay của cộng đồng, các doanh nghiệp liên quan, các nhà phát hành thể thao điện tử khác, chắc chắn lực lượng chúng ta tham gia các giải đấu e-sport như vậy sẽ tăng lên nhiều, với chất lượng bảo đảm hơn", anh Lê Minh Trí tâm sự.

Những lực cản trước mơ ước này, theo nhiều người quan sát, chính là nền tảng cộng đồng e-sport Việt Nam chưa được gây dựng đầy đủ. Những đơn vị tham gia thể thao điện tử chưa cùng nhìn về một hướng, với các giải pháp phát triển căn cơ hơn cho 1 đội hình e-sport trải đều ở nhiều khía cạnh. Cộng đồng game thủ Việt Nam chưa có được hướng phát triển cụ thể để chấn chỉnh, hạn chế đi ảnh hưởng của những mặt trái ham mê, lựa chọn đúng các mục tiêu vận động e-sport nghiêm túc. Tầm lý xã hội cũng chưa được quảng bá tốt để hiểu đúng lộ trình thể thao điện tử Việt Nam.

Liệu dư âm những chiến thắng vang đội như giải đấu Đi tìm Huyền thoại có lay động cộng đồng này không, vấn đề xem ra còn phải cân nhắc rất nhiều mới tìm thấy câu trả lời.

THANH NGUYÊN



ÔNG DAVID "PHREAK" TURLEY, ĐẠI DIỆN NHÀ PHÁT HÀNH RIOT GAMES (MỸ):

Qua những trận đấu lần này, Đội tuyển Việt Nam đang thể hiện một bộ mặt hoàn toàn khác so với những gì từng có. Họ đã thay đổi hẳn ngay sau trận đấu đầu tiên với đội Singapore, nhanh chóng tạo những ấn tượng mới và cuối cùng đã giành chiến thắng chung cuộc một cách thuyết phục. Đó quả là một sự lớn mạnh đầy bất ngờ!

Cạnh đội tuyển, tôi cũng rất ấn tượng với lượng khán giả cuồng nhiệt và đông đảo kéo đến cung Tiên Sơn để theo dõi giải đấu. Buổi sáng họ đến rất đông, làm tôi ngạc nhiên; đến trưa thì có giảm đi, khiến tôi thấy buồn vì nghĩ họ chỉ đến vì các ca sĩ. Nhưng đến buổi chiều, họ đã trở lại, chật kín cả cung Tiên Sơn, và đều ra sức cổ vũ cho từng pha giao tranh của đội tuyển Việt Nam trước các đội bạn. Điều đó chứng tỏ suy nghĩ của tôi không đúng, họ thật sự hiểu người chơi và họ đến vì tham gia giải đấu chứ không phải vì những ca sĩ.

Đó là tín hiệu thật tốt, và có thể nói Garena Việt Nam đã làm công tác cộng đồng quá tốt đối với một sản phẩm chỉ vừa ra mắt được 1 tháng.

Heroes of Newerth (HoN) là một game thuộc thể loại MOBA, có lối chơi được xây dựng dựa trên nguyên mẫu của Warcraft 3 Custom map: DotA.

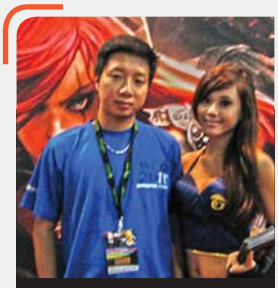
NHỮNG GƯƠNG MẶT TIÊU BIỂU CỦA HEROES OF NEWERTH

Ngoài việc thừa hưởng được những tinh túy của thể loại này từ "đàn anh", HoN còn phát triển nó lên một tầm cao mới. Với những nâng cấp mạnh mẽ về đồ họa cũng như các thay đổi sâu rộng trong lối chơi để đẩy nhanh tốc độ trận đấu. HoN đã hoàn toàn chinh phục trái tim của hàng trăm ngàn game thủ trên toàn thế giới.

Du nhập vào Việt Nam chưa lâu nhưng trò chơi đã nhanh chóng tạo được chỗ đứng cho riêng mình. Cộng đồng người chơi HoN tại Việt Nam dù còn non trẻ nhưng cũng đã đạt được những thành công đáng kể như: tham gia thi đấu và đạt thứ hạng cao ở các giải đấu quốc tế, lọt vào danh sách các đội HoN hàng đầu của GosuGamers.net…

Dĩ nhiên, phía sau những thành công này luôn có những gương mặt tiêu biểu đã làm nên nó. Đó có thể là một cậu sinh viên vẫn đang hằng ngày lên giảng đường hoặc là một anh nhân viên ngân hàng đã đi làm, thế nhưng, tất cả họ đều có một điểm chung, đó là niềm say mê và tình yêu vô hạn dành cho HoN. Chính họ là những điển hình để những HoN thủ Việt Nam đang trên con đường lên chuyên có thể dõi theo.

Họ là những ai? Nếu kể ra hết tất cả chắc chắn danh sách này sẽ rất dài. Do đó, trong khuôn khổ bài viết này, chúng tôi xin giới thiệu đến các bạn 4 gương mặt tiêu biểu nhất. Họ đều là những HoN thủ có bề dày thành tích đáng nể cùng tiếng nói có trọng lượng trong cộng đồng HoN Việt Nam. Có thể nói, chính nhờ sự tiên phong của họ mà cộng đồng HoN Việt Nam mới có được những bước phát triển mạnh mẽ cho đến hôm nay.



» Họ tên: Phạm Xuân Lâm
» Nickname: BiRen/cwazynigga/OneManShow`
» Năm sinh: 1986
» Nghề nghiệp: Nhân viên ngân hàng
» Top 4 Đông Nam Á giải MYM HoN
» Vô địch Boba eSports Tournament II

Nói về Phạm Xuân Lâm, có lẽ rất ít HoN thủ mới chơi hiện nay có ấn tượng với cái tên của anh. Tuy nhiên, họ sẽ không ngờ rằng, anh lại chính là một trong những cây "đại thụ" của cộng đồng HoN Việt Nam.

Bắt đầu quá trình tham gia vào các trận đấu MOBA eSports từ lúc còn chơi ở Custom map DotA, đặc biệt là lúc tham gia thi đấu dưới màu áo của đội How To Lose (hTL) khi đang du học tại Úc, anh đã thu thập được cho mình một lượng kinh nghiệm đáng kể.

Với những kiến thức về MOBA đã tích lũy được này, năm 2006, anh đã trở về Việt Nam và lập ra clan hTL.vn, một clan khá nổi bật trong các hoạt động của cộng đồng MOBA thời bấy giờ. Sau đó, khi hTL.vn giải tán, anh cũng đã tiếp tục thi đấu dưới màu áo của các đội MOBA có tiếng khác như Vie, NetViet, proA...

Vòng xoay cứ thế tiếp diễn cho đến khoảng đầu năm 2010, đây chính là thời điểm mà anh có cơ hội làm quen với HoN ở những phiên bản đầu tiên của trò chơi. Với lối đánh tốc độ, sự nâng cấp vượt trội về đồ họa, cùng các tính năng độc đáo đối với một game MOBA thời bấy giờ như hệ thống Kết nối lại, hệ thống Điểm thống kê... HoN đã "níu" được chân anh ở lại với trò chơi.

Quãng thời gian đầu chơi HoN, anh đã cùng với những người bạn thân của mình lần lượt lập ra các clan inRage (iR), True Killing Style (KyL) và giành được một số thành công tại Việt Nam, trong đó, đáng chú nhất là chức vô địch ở giải Boba eSports Tournament II. Tuy nhiên, do một số khúc mắc nội bộ sau đó, KyL đã phải giải tán.

Kể từ lúc này, dù không còn thi đấu đỉnh cao nữa nhưng, anh vẫn tiếp tục chơi HoN vì niềm đam mê của mình. Clan Why Should We Win (www) do anh cùng người bạn gắn bó lâu năm - hiepBENH - được thành lập đã giúp đào tạo và giới thiệu HoN đến với không ít người chơi mới trong cộng đồng MOBA tại Việt Nam.

Liệu anh sẽ còn chơi HoN đến khi nào? Khó mà đoán trước được, vì có lẽ,HoN không còn là một trò chơi nữa, nó đã trở thành một phần trong cuộc sống của anh rồi.

» Họ tên: Lý Trọng Nhân
» Nickname: nhanshinichi/Nhanshj
» Năm sinh: 1989
» Nghề nghiệp: Sinh viên
» Vô địch Dragon HoN Spring Cup 2012
» Á quân HoN Summer Championship 2012

» Họ tên: Chu Việt Dũng
» Nickname: Mimosa
» Năm sinh: 1992
» Nghề nghiệp: Sinh viên
» Hạng 6 chung cuộc Garena HoN Star League Thailand 2012
» Top 20 đội HoN mạnh nhất thế giới theo GosuGamers.net

Một cái tên đã quá nổi tiếng trong cộng đồng HoN Việt Nam, ngay cả ở thời điểm hiện tại. Có thể nói, không một HoN thủ nào đang đi trên con đường lên chuyên mà lại không biết đến tên tuổi của Mimosa.

Bập bẹ tham gia vào HoN từ lúc True Killing Style (KyL) còn đang hoành hành các giải đấu HoN trong nước. Anh đã bị các trận thi đấu đỉnh cao của HoN hớp hồn ngay lập tức. Một phần nhờ vào điều kiện thuận lợi khi có được sự hướng dẫn từ các bậc lão làng của HoN thời bấy giờ như Lâm – Cwazyniggah, hiepBENH, phần còn lại nhờ vào năng khiếu của mình; anh đã từng bước đưa tên tuổi của mình trở nên lẫy lừng trong cộng đồng HoN Việt Nam.

Khoảng thời gian sau đó, nhờ vào một địa điểm Cyber Cafe do một cựu thành viên KyL mở, anh cùng các bạn bè thân thiết của mình đã có một nơi để thường xuyên giao lưu với nhau. Đó cũng chính là lúc, quyết định thành lập đội HoN của riêng anh ra đời – đội Highlight.

Nhờ sự tụ hội của các anh tài ở các clan có tiếng tăm khác như www, DxP mà chỉ một thời gian ngắn sau khi thành lập, đội đã có được sự phát triển thần tốc, lọt vào được trận chung kết tại vòng đấu tuyển chọn gương mặt đại diện cho Việt Nam tham gia Garena HoN Star League Thailand 2011. Dù để thua đối thủ truyền kiếp StarsCaoToc (SCT) ở trận đấu này, nhưng nhờ vào may mắn, đội đã được chọn để tham gia vào vòng chung kết giải GHSL 2012 tại Thailand.

Chính tại giải đấu này, anh cùng đồng đội của mình đã góp công giúp tên tuổi HoN Việt Nam vượt ra ngoài biên giới. Với màn trình diễn xuất sắc của mình, Highlight đã giành thành tích xếp hạng 6 chung cuộc tại giải đấu có sự tham gia của 128 đội HoN khác. Qua đó, lần đầu tiên đưa tên tuổi của một đội HoN đến từ Việt Nam xuất hiện trong bảng xếp hạng 20 đội HoN mạnh nhất thế giới của GosuGamers.net.

Sau giải đấu, anh lại tiếp tục cùng các đồng đội của mình gặt hái được nhiều thành công khác. Và với việc vượt mặt các "sư phụ" của mình để trở thành người đầu tiên cán mốc điểm 2000 MMR trong HoN. Anh đã chính thức đưa tên mình lên hàng "đại thụ" trong cộng đồng HoN Việt Nam.

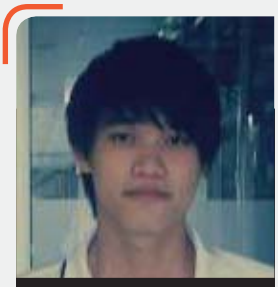
Cũng là một trong những cây "đại thụ" trong cộng đồng MOBA Việt Nam. Nổi danh từ thời custom map DotA, anh đã trải qua rất nhiều giải đấu trong nước và tạo được tiếng nói trong cộng đồng MOBA Việt Nam.

Sau kỳ tích đánh bại được proA (một đội game khá mạnh thời bấy giờ) trong khuôn khổ một giải đấu online do ESVN tổ chức (dù bị xử thua chung cuộc), cái tên nhanshinichi đã trở nên nổi tiếng trong cộng đồng người chơi thể loại này tại Việt Nam.

Đội StarsMT (MT) của anh cùng với StarBoba (SB) đã liên tiếp thống trị các thứ hạng đầu trong tất cả các giải đấu DotA tại Việt Nam thời bấy giờ. Sang đến năm 2009, dù vấp phải một số chướng ngại khá mạnh đến từ các đội khác như 3H, Vie, BGG... nhưng anh vẫn lèo lái được đội mình đứng vững. Để rồi, đến khoảng giữa năm 2010, anh đã lập tức có mặt tại vùng đất Newerth ngay khi trò chơi còn trong giai đoạn Beta và ở lại đây cho đến tận bây giờ.

Nhờ trình độ cùng kinh nghiệm trong dòng game MOBA sẵn có của mình, anh đã nhanh chóng tạo lập được một chỗ đứng cho riêng mình tại vùng đất mới này với nickname Nhanshj. Anh đã cùng với các đồng đội của mình liên tục càn quét giải thưởng tại các giải đấu HoN lớn nhỏ trong nước dưới màu áo của các đội game có tiếng như Friend Forever (Fri), Võ Lâm Hội Quán (GnE)…

Với các thành tích đã đạt được như trên, Nhanshj nghiễm nhiên trở thành một tượng đài tiêu biểu của cộng đồng HoN Việt Nam.



» Họ tên: Nguyễn Phan Trọng Nhân
» Nickname: Echconbungbu
» Năm sinh: 1991
» Nghề nghiệp: Sinh viên
» Vô địch Dragon HoN Spring Cup 2012
» Á quân HoN Summer Championship 2012

Cũng là một HoN thủ có xuất thân từ Custom map DotA, nhưng khác với các gương mặt trên. Echconbungbu không mấy nổi bật lắm ở chiến trường cũ. Mặc dù cũng lập đội với những người bạn của mình, tham gia thường xuyên vào các trận war team tại các room DotA Garena 1, 2, 3 và thi đấu tại các giải đấu khu vực. Thế nhưng, đội của anh chưa một lần lọt vào trong các thứ hạng đầu.

Biết đến HoN khá trễ và cũng rất tình cờ nhờ vào những người bạn chung xóm trọ, anh đã gặp phải rất nhiều khó khăn khi tập làm quen với chiến trường mới ở thời gian đầu. Tuy nhiên, nhờ sự dìu dắt, hướng dẫn tận tình của các bậc đàn anh đi trước, đặc biệt là Nhanshj. Chỉ trong vòng vài tháng, trình độ của anh đã có những bước tiến bộ vượt bậc.

Từ một HoN thủ vô danh, anh đã dần dần tạo được dấu ấn của riêng mình trên vùng đất mới Newerth. Cùng với những người bạn, đồng đội của mình, anh đã sáng lập ra những clan mà tên tuổi có sức ảnh hưởng lớn trong cộng đồng HoN Việt Nam như: Friends Forever, Võ Lâm Hội Quán. Đặc biệt, dấu son lớn nhất chính là việc đưa Võ Lâm Hội Quán trở thành đội HoN có nhà tài trợ theo mô hình chuyên nghiệp đầu tiên tại Việt Nam.

Nhờ vào những thành công này, không quá khó hiểu khi tên anh được nhắc đến như là một gương mặt tiêu biểu của HoN Việt Nam.

HỒNG PHƯỢNG

LÊ "PROA.THUOCLAO" THANH HÀ

PHAN "BLACKMOON" VĂN NAM

TÔ "3H.L2VN" TRUNG HIẾU

"SINH RA ĐỂ VÔ ĐỊCH"

HAY CÂU CHUYỆN VỀ 3 GAME THỦ ESPORTS TUYỆT VỜI NHẤT TÔI TỪNG GẶP

Có một điều bạn cần phải biết rằng ngay cả khi là một game thủ eSports giỏi, bạn chưa chắc có thể trở thành nhà vô địch. Và bên cạnh đó, cũng có những game thủ có thể chưa hoàn hảo theo một nghĩa nào đó, nhưng họ lại "sinh ra để vô địch".

Với sự may mắn là những cá nhân có cơ hội được "làm" eSports từ rất sớm, chúng tôi (tác giả bài viết này gồm 2 người) rất mong muốn được chia sẻ những câu chuyện có chút gì trong đó sự diệu kỳ về yếu tố tưởng chừng như vô lý trong thể thao này.

LÊ "PROA. THUOCLAO" THANH HÀ

Ấn tượng đầu tiên của tôi đối với game thủ có nickname rất lạ này không mấy tốt đẹp. Với tôi, anh thậm chí còn không có chút lịch sự nào đối với con gái, điều mà sau này tôi đã hiểu cái lý của anh trong đó (đã vào thi đấu thì không phân biệt giới tính). Khi leader team proA.SC – Lưu "SirTY" Vũ Hà Trung ra thông báo anh sẽ gia nhập "đội quân chúng tôi", tôi thậm chí đã một mực phản đối (trong vô vọng).

Tuy nhiên, cũng chính vì cái "sự ghét" của mình dành cho anh mà tôi cũng để ý anh nhiều hơn các thành viên khác trong đội. Chính lúc này, trong khoảng thời gian cả đội cùng luyện tập với nhau tại các hàng game, tôi mới thực sự nhận ra tài năng thiên bẩm mà Hà có trong người. Tôi dần bắt chuyện và thân thiết, hiểu anh hơn, từ đó có cơ hội quan sát cách anh tập luyện.

Nếu người khác chỉ chăm chút vào việc phát triển chiến thuật nền tảng cho toàn bộ trận đấu trong mỗi trận đấu StarCraft: Broodwar (hoặc đặc biệt một kỹ năng nào đó) thì ThuocLao là một trường hợp hoàn toàn khác biệt. Anh có thể là người cười đùa rất vui vẻ với các thành viên 3 giây trước khi vào trận và rồi biến thành một con người hoàn toàn khác khi trận đấu bắt đầu. Trong từng trận đấu, anh thể hiện mình là một con người cầu toàn (trong hai kỹ năng micro – macro) và nghiêm túc đến phát sợ. Là người theo đuổi lối đánh hoa mỹ của các thần tượng như Kang "Nal_rA" Min hay Kim "Bisu[Shield]" Taek Yong, người xem sẽ không khỏi trầm trồ thán phục trước sự biến ảo chiến thuật của anh.

Từ những màn dùng máy bay thả Reaver, Dark Templar, High Templar (tên các unit trong game) cho đến sự rê rắt các binh đoàn xuyên qua màn đạn, xé tan đội hình đối phương, Hà đưa khán giả đi từ hết ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác trước sự khéo léo của đôi tay. Dĩ nhiên, mọi sự so sánh đều khập

khiếng nhưng cộng đồng đều ngầm hiểu anh là một "thần micro" (điều khiển các loại unit), một Nal_rA của Việt Nam.

Nổi danh từ một game thủ tự do trên Internet cho đến khi trở thành thành viên chính thức của đội StarCraft thuộc "đế chế" proArmy Gaming hùng mạnh, ThuocLao liên tiếp giành thứ hạng cao nhất tại các giải đấu anh tham gia mà đỉnh điểm là hạng nhì WCG VN 2006, rồi vô địch WCG VN 3 năm liên tiếp (2007, 2008, 2009 – WCG VN 2010 và WCG VN 2011 không có nội dung StarCraft: Broodwar). Trong đó, đáng kể nhất là cú lội ngược dòng thành công khi "đốn ngã" game thủ Nguyễn "Q9.AutumnWind" Minh Tuệ từ nhánh thua (có nghĩa là ThuocLao phải ít nhất thắng 4 trận đấu mới có thể lên ngôi vô địch) trong kỳ WCG VN 2007 được tổ chức tại Hà Nội.

Tôi thậm chí còn nhớ như in màn giằng co giữa một bên là Dark Archon, Archon, Dark Templar, Zealot, High Templar (ThuocLao)… với một bên đầy những Ultralisk, Zergling, Lurker (Q9. AutumnWind) trong trận chung kết tại Nhà thi đấu A3 Giảng Võ. Cả hai game thủ đi đến bước cuối cùng khi nguồn tài nguyên trên bản đồ dần cạn kiệt, chỉ cần một sơ suất nhỏ thôi thì suất giành quyền đại diện Việt Nam duy nhất thi đấu tại Seattle, Mỹ sẽ giành cho phía còn lại. Bầu không khí căng thẳng đến mức chỉ còn nghe thấy tiếng tim đập từ khán giả, tiếng bàn phím, click chuột từ hai game thủ. Tất cả như trực chờ rồi vỡ òa trong niềm vui chiến thắng cho ThuocLao khi anh xuất sắc đánh lừa đối thủ rơi vào hai nhánh quân mai phục sẵn. Chức vô địch giành cho Hà hoàn toàn xứng đáng, cùng rất nhiều nụ cười và nước mắt hạnh phúc, trong đó có cả của tôi.

Mang trong mình niềm kiêu hãnh đại diện cho Việt Nam tại WCG Grand Final cùng năm, không những không "run sợ" khi nằm cùng bảng với một trong những game thủ hàng đầu đến từ Hàn Quốc Choi "Iloveoov" Seung Goo, ThuocLao còn gây sửng sốt cả thế giới sau một pha oanh tạc đội hình đối phương cực kỳ khéo léo. Mọi người tự hỏi "chàng trai này đến từ đâu?" và họ đã có một câu trả lời rất rõ ràng: Anh ta tên là Lê Thanh Hà, đến từ Việt Nam, một nước đang phát triển. Mặc dù không giành được chiến thắng trong trận đấu đó nhưng nét son về bản lĩnh, tinh thần thi đấu thép của anh đã luôn được nhắc đến về sau này như một bài học cho các lớp game thủ kế cận.

Trong các năm đại diện Việt Nam về sau, ThuocLao còn luôn có duyên với các nhà vô địch khi liên tiếp rơi vào bảng có các game thủ đến từ Hàn Quốc mà sau này họ đều đăng quang ngôi vị cao nhất tại WCG Grand Final bộ môn StarCraft: Broodwar. Chẳng thế mà anh còn được biết đến với biệt danh ngộ nghĩnh khác là "điều may mắn cho các game thủ Hàn Quốc".

Đáng tiếc là trong AIG 3rd 2009, do giới hạn số lượng vận động viên tham gia thi đấu nên Lê Thanh Hà đã không thể đại diện Việt Nam tranh tài tại nội dung StarCraft: Broodwar vì xét tương quan trình độ, ThuocLao chỉ thua kém hai vận động viên đến từ Hàn Quốc. Điều đó có nghĩa là đoàn Việt Nam sẽ cầm chắc một huy chương đồng nữa nếu tham gia, nâng tổng thành tích huy chương vượt xa chỉ tiêu đề ra ban đầu.

Hiện nay, ThuocLao đã chuyển sang thi đấu StarCraft II với thành tích đáng nể. Tuy không còn nhiều thời gian dành cho đam mê này nhưng anh cho biết vẫn cố gắng duy trì luyện tập. Chẳng rõ khái niệm "kiếm thời gian" của anh đến đâu song thành tích hạng tư giải StarCraft II tại Singapore năm 2011 khu vực Đông Nam Á cùng chức vô địch WCG VN 2012 mới đây nhất tiếp tục là một bằng chứng hùng hồn về ngôi vị "sinh ra để vô địch" của anh.

ThuocLao là một game thủ tài năng và luôn khiêm tốn song với những gì anh đã đóng góp và thể hiện trong suốt những năm qua trong làng eSports Việt, danh xưng kia được đặt cạnh tên anh thật cũng chẳng ngoa.

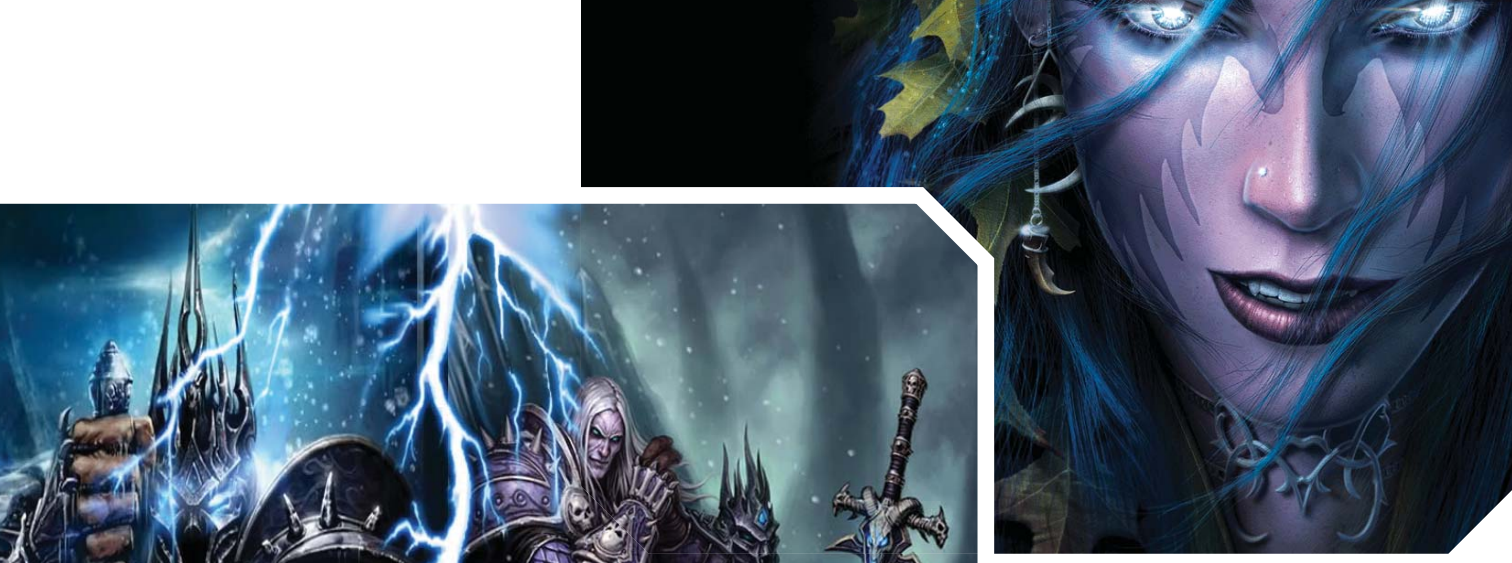
PHAN "BLACKMOON" VĂN NAM

Đằng sau dáng vẻ gầy gầy, cao lồng ngồng và nét mặt có vẻ hơi "ngơ" lại là một tài năng eSports thiên bẩm. Đã không ít lần, tôi luôn nghĩ Nam là game thủ sinh nhầm đất. Nếu sinh ra tại Hàn Quốc, có lẽ giờ đây cậu sẽ lại là một trong số các thần tượng eSports của tôi.

Tôi biết Nam từ khi còn là một cậu học sinh cấp 2, cả hai cùng chơi ở một hàng game. Mặc dù chơi – luyện tập 2 bộ môn game khác nhau song vì thân thiết với các anh lớn trong hàng nên tôi luôn được nghe những lời khen có cánh dành cho cậu bạn này.

Bắt đầu chơi WarCraft III: The Frozen Throne từ lớp 6 nhưng cánh cửa đến với eSports chỉ thực sự mở rộng với cậu vào năm lớp 8, khi cậu bắt đầu tham gia luyện tập tại một hàng game trên đường Trần Xuân Soạn (Hà Nội). Dưới sự chỉ dẫn của các game thủ lão làng, trình độ của Nam tiến bộ một cách chóng mặt.

Trong vòng 1 – 2 tuần, Nam lần lượt hạ gục các game thủ khác dày dặn kinh nghiệm hơn mình rất nhiều. Và chỉ sau 1 tháng, Nam trở thành game thủ bất khả chiến bại. Có chăng, chỉ là sơ suất một hai ván đấu nhưng tất cả mọi người đều hiểu và công nhận bản lĩnh của chàng trai trẻ.



Ở Nam toát ra sự điềm tĩnh đến lạ kỳ của một game thủ tuổi đời còn rất trẻ. Khi bước vào trận đấu với các đối thủ già dặn hơn, như một sự trái ngược, Nam mới là người luôn làm chủ được mọi tình thế rồi dần giành chiến thắng thuyết phục.

Lối đánh của Nam, đánh giá khách quan, thì đều là những chiến thuật rất "thường". Có nghĩa đơn thuần là những chiến thuật được sử dụng nhiều nhất vào thời điểm đó. Nhưng yếu tố giúp Nam vượt lên trên mọi đối thủ chính là giác quan thứ 6 tuyệt vời về khả năng bắt thời điểm (timing), từ đó tạo nên sự hợp lý trong mọi hành động. Bên cạnh đó, khả năng điều khiển quân tinh tế và uyển chuyển cũng là một trong những yếu tố giúp Nam đạt đến đỉnh cao danh vọng.

Cho đến nay, có lẽ kỷ lục vô địch WCG VN khi 16 tuổi của Nam vẫn sẽ là một cột mốc mà phải lâu lắm nữa mới có người phá nổi. Thậm chí, ngay cả khi làng WarCraft III Việt Nam xôn xao về một game thủ có tên Lê "Seta. VIE" Quốc Dũng "cầm trịch" cổng Kalimdor, nơi hội tụ nhiều ngôi sao WarCraft III thế giới thì ngay lập tức, cái tên Phan Văn Nam đã dập tắt tất cả.

Nam lên ngôi Vô địch WCG VN 2006 trước sự ngỡ ngàng mà cũng có phần vô cùng… bình thản đối với nhiều người. Bởi lẽ nếu ai có cơ hội biết đến cậu, quan sát bước tiến của cậu thì sẽ biết đó là điều tất yếu. Tuy nhiên, ở cái tuổi 16, không phải ai cũng có thể làm như thế. Sau đó tiếp tục là hạng Nhì WCG 2007. Dĩ nhiên, đối thủ của cậu trong trận chung kết cũng vẫn là Seta.

Thời thế tạo anh hùng, khi WarCraft III bắt đầu có dấu hiệu suy yếu tại Việt Nam thì Nam cũng bắt đầu chuyển sang thi đấu bộ môn DotA. Với nền tảng tốt, Nam luôn được đồng đội tin tưởng giao trọng trách cho những hero đòi hỏi nhiều kỹ năng xử lý trong một thời điểm như Warlock, Chen, Meepo… Điều đặc biệt hơn cả, ngay cả khi chuyển sang nội dung DotA, đi kèm với đó là rất nhiều lần chuyển team thi đấu khác nhau song Nam vẫn giành được rất nhiều thứ hạng cao. Các bạn nên hiểu rằng, việc "nhảy team" trong game thi đấu đồng đội là tối kị khi bạn sẽ mất nhiều thời gian để hòa nhập với lối đánh mới, nhưng ở Nam thì mọi chuyện hoàn toàn khác.

Việc tiếp tục lên ngôi vô địch tại WCG VN 2010, WCG VN 2011 nội dung

DotA cùng 2 chức vô địch giải Razer Tournament phải chăng chính là bằng chứng cho "cơ duyên" với chức Quán quân của cậu?

Như đã nói, Nam là một game thủ rất thông minh nên ngay khi "có cảm giác" DotA Việt Nam đang có dấu hiệu chững lại, cậu một lần nữa tìm đến bến đỗ mới cho mình – DotA 2. Thành tích gần đây nhất cậu mới đạt được là chức vô địch WCG VN 2012 cùng các thành viên trong đội 1st.PokerStars. Và đến lúc này, liệu còn ai có thể xứng đáng hơn Nam trong danh sách các game thủ "sinh ra để vô địch" của TGG?

TÔ "3H.L2VN" TRUNG HIẾU

Lần đầu tiên tôi gặp Tô "L2vn" Trung Hiếu là vào năm 2007.

Trong cộng đồng FIFA Việt Nam, có một luật bất thành văn là tại các giải đấu lớn, vào đến các vòng sâu hầu như chỉ toàn những gương mặt quen thuộc – thành viên từ những đội game nổi tiếng (clan mem). Nói cách khác, chỉ những game thủ được thu nhận vào các top team nổi tiếng của Việt Nam như GOF, proA, UDF, 3H hay 4EVE mới có cơ hội giành thứ hạng cao. Các game thủ tự do (free mem) gần như không có bất cứ cơ hội đi xa nào. Điều này được lý giải cũng khá dễ hiểu, bởi lẽ vốn dĩ các clan mem đã có trình độ tương đối tốt ngay từ khi được tuyển vào team. Sau đó, họ lại có nhiều điều kiện tham gia vào quá trình training lâu dài, có phương pháp với đồng đội cũng như được cọ xát liên tục tại nhiều giải đấu. Ngược lại, đối với game thủ tự do, đối thủ duy nhất của họ suốt một năm trời chính là Computer (đối thủ ảo). Vậy là sự chênh lệch về mặt trình độ cũng từ đó mà ra.

Năm 2007 là thời điểm diễn đàn FIFAVN phát triển mạnh và sử dụng mIRC làm công cụ giao tiếp tập thể. Nhờ đó, số lượng thành viên giao lưu online tăng đột biến. Chính vì vậy, mặt bằng chung trình độ game thủ trong nước cũng tăng tiến theo, dẫn đến việc khoảng cách giữa clan mem – free mem ngày càng thu hẹp. Tuy nhiên, chẳng mấy ai để ý đến điều đó, cho đến khi "anh ấy" xuất hiện.

Tôi còn nhớ, mình đã chỉ có thể ngồi yên lặng một chỗ khi chứng kiến trận đấu giữa L2vn và Lưu "UDF|Luuking" Tiến Duy - một game thủ "sừng sỏ" tại khu vực Hà Nội lúc bấy giờ. 7 tình huống tấn công của Hiếu là 7 đường lên bóng hoàn toàn khác nhau, nhưng có cùng một điểm chung là rất mạch lạc và cực kỳ nguy hiểm. Hiếu sở hữu đôi bàn tay với khả năng giữ nhịp, chuyền, phát triển bóng và kỹ năng dứt điểm chính xác đến tuyệt vời.

Nếu như "dân" FIFA Hà Nội có xu hướng sử dụng nhiều đường chuyền bổng, bóng đi càng ít chạm càng tốt cho đến khi tạo ra cơ hội ghi bàn thì FIFA Sài Gòn rất khác. Game thủ của họ thiên về chuyền ngắn và rê dắt nhiều trong suốt trận đấu. Chính sự khác biệt đó tạo ra nét hấp dẫn riêng khi game thủ hai miền đụng độ nhau. Lý thuyết là vậy song với Tô Trung Hiếu, lối đá của anh là sự lai hoá hoàn hảo, phát triển được tối đa sức mạnh của cả 2 miền Nam - Bắc. Với kinh nghiệm 8 năm theo dõi FIFA đỉnh cao, với tôi, L2vn là người xuất sắc nhất trong số những tài năng mà FIFA Việt Nam đã từng sản sinh ra qua nhiều thế hệ.

Có thực lực, thành công cứ liên tiếp đến với Hiếu. Sau khi đứng hạng 2 tại WCG VN 2007 rồi gia nhập team Triple-H (3H), anh đăng quang liên tiếp nhiều giải đấu FIFA trong nước như ESL, VESC và cả WCG. Không dừng lại ở đấu trường trong nước, Tô Trung Hiếu còn tạo được dấu ấn của Việt Nam tại các giải đấu quốc tế, tiêu biểu là tấm huy chương đồng Asian WCG năm 2008 và 2 huy chương vàng năm 2009 & 2010, qua đó giúp Đoàn Việt Nam đứng hạng nhất Châu Á toàn đoàn. Cũng trong năm 2009, tại WCG Grand Final tổ chức trên nước Đức, anh lọt vào top 32 game thủ FIFA xuất sắc nhất thế giới.

Đỉnh cao danh vọng của chàng trai gốc Biên Hoà được ghi khắc cũng ngay trong năm 2009 với việc anh có tên trong danh sách vận động viên thuộc đội tuyển quốc gia Thể thao điện tử Việt Nam dự Asian Indoor Games 3rd. Chỉ chịu dừng bước trước game thủ quá mạnh đến từ Iran (game thủ này sau đó cũng giành chức vô địch), Hiếu giành tấm huy chương đồng về cho quốc gia. Cũng với đỉnh cao tại AIG 3rd này, anh là game thủ đầu tiên tại Việt Nam nhận được bằng khen của Thủ tướng Chính phủ - nét son chói lọi cho cộng đồng Thể thao điện tử Việt Nam nói chung và cộng đồng FIFAVN nói riêng. Lần đầu tiên, cả xã hội thấy một trường hợp được Thủ tướng vinh danh nhờ… chơi game giỏi, và những định kiến xấu về game theo đó cũng dần được bớt đi phần nào.

Giờ đây, khi đã là huyền thoại sống của cộng đồng, Tô Trung Hiếu vẫn rất vui vẻ, hòa đồng và giản dị mỗi lần xuất hiện tại các giải đấu. Chàng trai mê game ngày nào giờ cũng đã là "chủ gia đình", thời gian anh dành cho sự nghiệp riêng, cho vợ con đã khiến Hiếu không còn tập trung được cho niềm đam mê ngày nào. Thế nhưng, nếu như xét về tố chất thi đấu eSports đỉnh cao cũng như những thành tích vô tiền khoáng hậu đã đạt được, "3H.L2vn" Tô Trung Hiếu xứng đáng là người được đặt cạnh danh xưng "sinh ra là để vô địch". Xin được "ngả gamepad bái phục anh", chàng trai vàng của Thể thao điện tử Việt Nam.

THANH NGUYÊN

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 30%

Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

Hãy gọi (04) 7300 9988 (ext 1) Miền Bắc, (08) 7300 9988 (ext 1) Miền Nam hoặc truy cập

HOTLINE Miền Bắc : 0986 045 868 Miền Nam : 0935 138 218

www.eshop.pcworld.com.vn

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn**

- Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TPHCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
- Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển

ĐÃ PHÁT HÀNH NGÀY 5/9/2012:

Chọn máy tính xách tay dựa trên những tiêu chí nào? Đâu là những Kim từ điển bạn chọn làm "gia sư" tiếng Anh cho mình? Hãy cùng Thế Giới Vi Tính tìm hiểu để có những lựa chọn sáng suốt nhất cho năm học mới của bạn.

SẮP PHÁT HÀNH

CÁC SIÊU PHẨM CÔNG NGHỆ MỚI

Một tháng đầy những thông tin mới về các sản phẩm công nghệ đình đám được nhiều người mong đợi mà điển hình là iPhone 5, Samsung Galaxy Note 2, Samsung Galaxy Note 10.1… PC World Việt Nam sẽ có những trải nghiệm, so sánh, nhận định và đánh giá… về những sản phẩm mới này.

*Mời các bạn theo dõi TGVT, phát hành ngày **5/10/2012.***

BỐC THĂM MAY MẮN

Bạn đọc Thế Giới Game kỳ tháng 10/2012 có cơ hội trúng thưởng một trong 3 thẻ cầu thủ C.Ronaldo nhân dịp FIFA Online 2 tròn 4 tuổi.

Thể lệ:

Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/10/2012.

Kết quả sẽ được công bố trên website *www.thegioigame.vn* và kỳ tạp chí Thế Giới Game tháng 11/2012 (phát hành ngày 25/10).

Giải thưởng:

1. Giải nhất: Thẻ Uniform Huyền thoại đương đại: C.Ronaldo +8
2. Giải nhì: Thẻ Uniform Huyền thoại đương đại: C.Ronaldo +7
3. Giải ba: Thẻ Uniform Huyền thoại đương đại: C.Ronaldo +6

PHIẾU BỐC THĂM MAY MẮN:

Họ tên:.....
Số ĐT:.....
Email: .....
Địa chỉ:.....
.....

BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 9/2012

Phần thưởng cao nhất gồm **chuột chơi game Razer Abyssus** và **tấm lót chuột Razer Goliathus Omega** đã thuộc về bạn đọc **NGUYỄN ĐÌNH XUÂN ANH** (TP.HCM, số ĐT **01265209431**). Ngoài ra, hai bạn đọc **ĐINH VĂN TUẤN** (tỉnh Điện Biên, **0989646525**) và **LÊ HỮU HIẾU** (tỉnh Bình Thuận, **0983004413**) đã trúng **chuột máy tính xách tay không dây siêu nhẹ Swiftpoint**.

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về **thaodtp@pcworld.com.vn** để biết thủ tục nhận quà.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3538 0001

Thermaltake
COOL all YOUR LIFE

Tt esports By Thermaltake

SONICGEAR

Chương trình khuyến mãi
11/9 - 30/10

Mua đồ "khủng" nhận quà "khủng"

Mua 1 vỏ máy tính Thermaltake: V3 ,V3 BlacX Edition , Commander MS-I , Commander MS-I Snow Edition hoặc nguồn máy tính: Litepower 500W, Litepower 600W, TR2-RX 450W được tặng 1 bộ loa Sonicgear Tatoo 202.

Mua 1 vỏ máy tính Thermaltake: Element T, Armor A60 AMD, Armor A60,Level 10 GTS Snow , V9 Black Edition hoặc nguồn máy tính: TR2-RX550W, Smart 630W được Tặng 1 bộ loa Sonicgear Tatoo 303 XB.

Azurues Mini Gaming Mouse

Bộ loa vi tính
SonicGear Tatoo 202

Bộ loa vi tính
SonicGear Tatoo 303XB

Mua 1 vỏ máy tính Thermaltake: Level 10GT , Spedo , Element V , Overseer RX- I, được Tặng 1 chuột chơi game Tt esports Mini Azurues.

"Hình ảnh trên chỉ mang tính chất minh họa sản phẩm thực tế có thể khác biệt đôi chút mà không cần báo trước"

Deliveried Starfish

NHÀ PHÂN PHỐI LINH KIỆN MÁY TÍNH

CÔNG TY TNHH ĐIỆN TỬ - TIN HỌC - SAO BIỂN

449/50 Sư Vạn Hạnh, P. 12, Q. 10, HCM
Tel: 08.38624741 / Fax: 08.38624744
sales@starfish.com.vn / www.starfish.com.vn

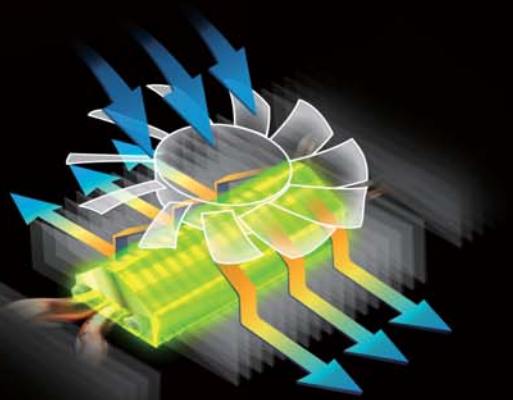
GIGABYTE™

NVIDIA GEFORCE® GTX

GeForce GTX 660 Ti OC

Super Cool !
Super Quiet !

WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING



TRIANGLE COOL

WINDFORCE 2X với quạt kích thước lớn 100mm

- Các lá tản nhiệt được thiết kế hình tam giác độc quyền
- Đảm bảo mát hơn giải pháp tản nhiệt truyền thống đến 35%

GIGABYTE WINDFORCE SERIES

★GV-N66TOC-2GD *2048 MB / 192 bit GDDR5*

Hiệu năng tốt hơn 6.3% so với bản GeForce GTX 660 Ti gốc

- WINDFORCE™ 2X quạt kích thước lớn 100mm được trang bị công nghệ Triangle Cool
- Linh kiện chất lượng cao VGA Ultra Durable
- Hỗ trợ truy xuất lên đến 4 màn hình
- Hỗ trợ phần mềm ép xung mới nhất - OC Guru II

GIGABYTE WINDFORCE SERIES

★GV-N660OC-2GD *2048 MB / 192 bit GDDR5*

Hiệu năng tốt hơn 3.5% so với bản GeForce GTX 660 gốc

- Công nghệ làm mát GIGABYTE WINDFORCE™ 2X
- Core/Mem clock: 1033 (std 980)/ 6008 MHz
- Tính năng GPU Boost (Xung Dynamic), boost clock:1098 MHz (std 1046)
- Linh kiện chất lượng cao VGA Ultra Durable
- Giao tiếp PCI Express 3.0 x16 bus

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn